

BATEN KAITOS ORIGINS (GC)
A ESTRATÉGIA PARA VOCÊ SE DAR BEM NUM DOS MELHORES RPGs DO ANO

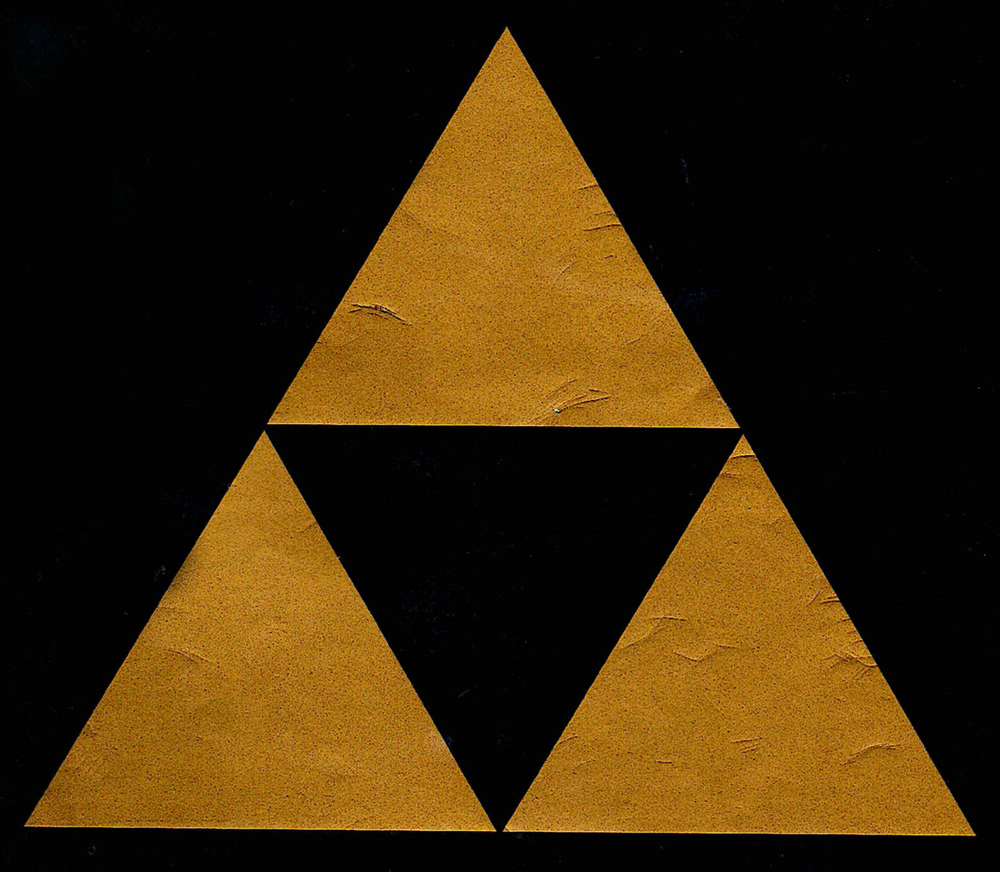
INVASÃO ANIME
DRAGON BALL, NARUTO, ONE PIECE, BLEACH E OUTROS ANIMES NO GC, GBA, DS E Wii



Nintendo World



FUTURO



THE LEGEND OF ZELDA
A AVENTURA RECOMEÇA

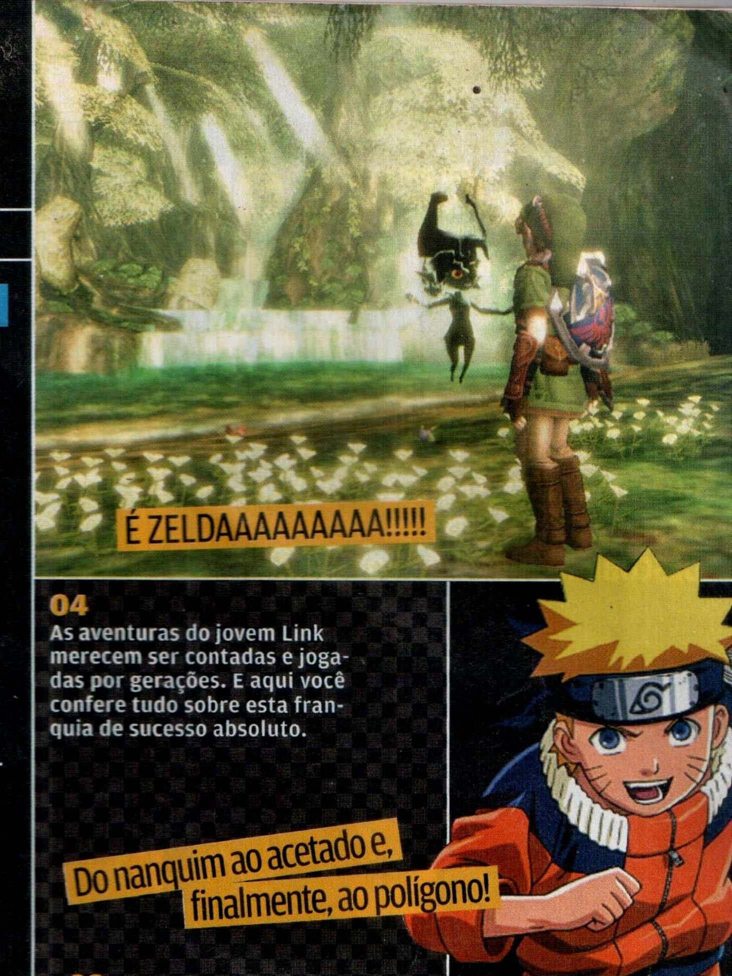






EDIÇÃO 101 • NOVEMBRO DE 2006

ÍNDICE



Do nanquim ao acetado e, finalmente, ao polígono!



Nosso critério de avaliação



10

PRATA — Nintendo World — 8,0 - 9,5

BRONZE — Nintendo World — 7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

THE LEGEND OF ZELDA

A NOVA AVENTURA DE LINK AINDA GUARDA MUITOS SEGREDOS. QUE TAL REVIVER O PASSADO PARA TENTAR DESCOBRIR O QUE VIRÁ NO FUTURO?

— Douglas Pereira

Todo jogo tem sua história, mas poucos se tornam uma lenda!

Não adianta, quem joga se apaixona e vira fã. A fórmula da série *Zelda* funciona tão bem que consegue encantar até quem nunca jogou. A tradição é tão grande que até quem não gosta da série, por algum motivo, reconhece seu valor. Criada há 20 anos pelo maior produtor de games de todos os tempos, Shigeru Miyamoto (que também é pai de Mario, Donkey Kong e dá palpites em quase todos os games feitos pela Nintendo), a série já vendeu quase 50 milhões de unidades por todo o mundo, passando oficialmente por sete consoles diferentes. Uma marca impressionante para um game voltado aos jogadores hardcore.

Como surgiu?

Certo. Todo mundo se lembra de uma aventura dos tempos de criança, quando a turma invadiu a casa abandonada ou pulou o muro do vizinho para nadar em um dia de calor. Foi assim que Miyamoto criou uma das maiores (se não a maior) franquias de games do planeta. Ele costumava sair para explorar uma pequena floresta e os arredores de um lago que ficavam perto de sua casa, em Kyoto. Em uma de suas conversas, ele lembra que o momento mais legal foi quando "encontrou uma pequena caverna". Segundo o próprio mestre, ele ficou com um pouco de medo, voltou no dia seguinte com um lampião e explorou o local - até dá para entender o motivo de Zelda ter tantas dungeons, não é mesmo? Miyamoto jogava *Zelda* live action!

Mas por que será que um game consegue cultivar cada vez mais fãs? As razões são inúmeras e extrapolaria nosso limite de páginas explicar cada uma. A série exerce uma magia sobre os jogadores. Até mesmo seu enredo, que não pode ser considerado um dos melhores da história dos jogos eletrônicos, é algo simples e que pode ser encarado exatamente como o nome sugere: uma lenda.

Zelda? Que Zelda?

Aquela! Que muita gente já conhece a história. Se você não lembra ou nunca ouviu falar, não se preocupe. Nós não faríamos uma matéria para comemorar a série sem falar que o nome da princesa é uma homenagem que Miyamoto fez à esposa de Francis Scott Key Fitzgerald, um dos maiores escritores americanos no século XX. Ele achava o nome da mulher do Sr. Fitzgerald "agradável e significativo", e resolveu dar o nome dela à princesa.

Há muito tempo, três deusas vieram de muito longe e criaram o mundo de Hyrule. Din, a poderosa deusa vermelha, com seus braços flamejantes, criou a terra, vermelha. Nayru, a maravilhosa deusa azul, usou sua sabedoria divina e criou os céus para dar um senso de ordem e justiça, e para guiar o mundo quando as criadoras fossem embora. E Farore, a gentil e corajosa deusa verde, criou os seres vivos para seguir a justiça.
Depois de toda a criação, elas fizeram um artefato que representaria o equilíbrio do mundo e que garantiria um desejo a quem o usasse. Foi chamado de Triforce, composto por três triângulos dourados. Cada um deles representa a virtude de uma das deusas - poder, coragem e sabedoria. Elas deixaram o Triforce (ou a Triforce, como gostamos de falar por aqui) em um mundo alternativo, conhecido como "a terra dourada" ou "o reino sagrado".
Elas fizeram isso, pois a Triforce é um ser inanimado e que não consegue distinguir o que é bom ou mau, apenas reflete a alma de quem o possui. Ou seja, se alguém de bom coração obtiver a Triforce, uma era de prosperidade terá início. Se alguém maligno a possuir, o mundo entrará em uma era de trevas. Além disso, caso alguém que não tenha o equilíbrio entre as três virtudes se apodere dele, o mundo também não estará totalmente em equilíbrio, pelo fato da pessoa apenas receber a parte da Triforce que corresponde à sua personalidade.

Uma questão de jeito

É por essas e outras que diferentes raças povoam Hyrule. Conseguimos separar as cinco raças principais, mas inúmeras outras já fizeram parte dos games da série.

Os Hylians



A raça dominante, mas não exatamente humanos. Também não são elfos, como muitos dizem quando vêem suas orelhas pontudas. Link e Zelda são Hylians. Lembrando que ser um Hylian não significa morar no reino de Hyrule. O nome correto para isso é chamar algum ser de Hyrulean. Hylian refere-se apenas à raça.

Os Zoras

Raça aquática, que possui uma cultura bem avançada. A grande maioria dos Zoras é pacífica, mas o game *Oracle of Ages* mostra que existem os chamados river zoras, que são hostis.

Os Gorons

Simpáticos ao extremo (aquela música dos Gorons de *Ocarina of Time* veio à sua mente agora, diz aí), são comedores de pedra e nunca estão satisfeitos com o estoque de rochas. São capazes de rolar a velocidades bem altas. Decerto, quem já jogou deve ter reparado que os gorons costumam falar a palavra "goro" no final da maioria das frases, assim como os Moogles de *Final Fantasy* sempre dizem "kupo". Isso acontece apenas nas versões japonesas dos jogos, e é totalmente ignorado nas traduções.

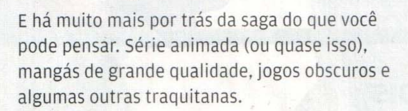
Os Kokiris
O povo da floresta nunca fica velho e são orientados pela grande árvore Deku a nunca deixarem a floresta. Quando isso acontece, eles viram Skull Kids. Todos possuem uma fada que os protegem e instruem, fazendo dos Kokiris claras alusões à história de Peter Pan. O nome de todos os Kokiris (exceto Saria) são combinações de duas notas musicais (em inglês, "sol" é "so" e "si" é "ti"). Por exemplo, Mido, de *Ocarina of Time*, ou Fado, de *Wind Waker*.



Os Sheikah
São um povo ninja, que basicamente vive para proteger a família real, mesmo depois da morte. A famosa babá de Zelda, Impa, é uma Sheikah.



Os Gerudos
O bando de ladrões do deserto é composto somente por mulheres. A cada 100 anos, um homem nasce e vira automaticamente o líder do povo até sua morte. Só aparece em *Ocarina of Time*, mas é importante por mostrar de onde veio o primeiro Ganon; na época, ainda em sua forma "humana", Ganondorf Dragmire.



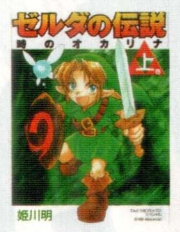
E há muito mais por trás da saga do que você pode pensar. Série animada (ou quase isso), mangás de grande qualidade, jogos obscuros e algumas outras traquitanas.

Mangás
A maioria dos fãs não sabe, mas desde *A Link to the Past*, todos os *Zelda* lançados (menos *The Wind Waker*) possuem um mangá que conta histórias do game ou paralelas, adicionando alguns toques interessantes ao enredo. Foram publicados com o consentimento da Nintendo japonesa, mas infelizmente, nenhum foi traduzido para fora do Japão.

A Link to the Past
Há duas versões, uma encomendada pela Nintendo Power e a outra, mais oficial, *Triforce of Gods*, criada por Akira Himekawa, que é o autor de todas as outras histórias dos mangás.

Majora's Mask
Passa pelos mesmos lugares do jogo, mas a história muda um pouco. Também dá uma nova versão de como a Majora's Mask teria se originado.

Oracles
Um volume é para *Oracle of Ages* e outro para *Oracle of Seasons*. Aparentemente, é o que mais se distancia da história original.

Ocarina of Time


É dividido em dois livros: *Child Saga* e *Adult Saga*. Apresenta uma história bem parecida com a do jogo, porém tem algumas diferenças grandes, como Zelda ajudando Link em certa parte, ou Link enfrentando Dark Link na Kakariko Village, além da famosa história entre Link e Volvagia... São os mangás mais bem feitos e bem desenhados de todos.

Four Swords Adventures
Veja só, até ele! A história conta as aventuras de quatro Links, cada um com a personalidade bem diferente do outro.

The Minish Cap
O último até agora. Com um estilo mais infantil, foi lançado no começo de 2006 no Japão.

Na tela da TV
Ok, isso talvez seja perda de tempo, mas temos que falar. Zelda já teve um desenho animado, feito nos Estados Unidos. Foram 13 episódios, que inclusive saíram num box de DVDs um tempo atrás. É tudo bem ruinzinho, e é uma série (quase) engraçada, com Link sempre tentando ganhar um beijo de Zelda nos finais dos episódios. Se você é fã de verdade, tem que assistir pelo menos um desses.



Aventuras, digamos... paralelas
Parece mentira, mas o fato é que existem games *Zelda* que são ruins. Se serve de consolo, eles não foram feitos pela Nintendo e nem para consoles Nintendo. Os três foram feitos por uma empresa "programamos-a-pão-e-água" chamada Animation Magic e são jogos do videogame da Philips, o CD-i (veja box). Vamos ver como foram as três sandices envolvendo Link:

Link: The Faces of Evil
Lançado em 1993, tem até cenas em desenho animado e mostra o Link mais esquisito da face da Terra. Como ele é feio! O jogo em si era mais para o gênero plataforma, andando de um lado para outro enquanto mata inimigos extremamente lentos. O motivo da lentidão eram os cenários de fundo, muito bem feitos. Tão bem feitos que o console simplesmente não agüentava tudo aquilo; aí o jogo se arrastava do começo ao fim. Ah, aqui, você coleta Rubies, não Rupees. E para matar Ganon, basta jogar um livro em sua cabeça.



Zelda: The Wand of Gamelon
Procuramos a palavra bizarro no dicionário e vimos que de alguma maneira ela pode ser usada para uma coisa boa, então, decidimos começar a falar desse game usando a palavra "tosco". Tosco. Para começar, a história é ridícula: um rei está vendo sua terra, Gamelon, ser atacada pelas forças de Ganon. O rei de Hyrule foi lá tentar ajudar (?!) e não voltou. Link foi, e também não deu mais notícias. Resta à princesa Zelda pegar seu barco e zarpar com Impa (que, veja só, é uma velhinha) e salvar tudo e todos. Nem precisamos falar mais, pois o jogo é igualzinho a *Faces of Evil*, com as mesmas mancadas e estilo de jogo. Mas se algum dia você estiver a fim de jogar dinheiro fora, compre um CD-i desse jogo. Garantimos: você vai rir pra caramba com as animações. Sério.



Zelda's Adventure
Esse é o que há. O *Zelda* mais difícil de se encontrar e o menos conhecido de todos. A empresa que fez o game mudou. O jogo foi pensado para seguir os moldes de *A Link to the Past*, não mais no esquema side scrolling dos games anteriores. Não vamos contar a história do jogo, pois estamos de luto pelo fato de termos visto o nome Ganon na abertura... Ah, na abertura, as cenas animadas do game são com atores reais, naquelas salas com o fundo verde. Para encurtar o show de horror, vamos acabar logo: você joga com Zelda novamente, com controles ruins e que demoram para responder aos comandos (a diferença chega a passar de 1 segundo!). Os gráficos são bem melhorzinhos, mas tanto faz, não recomendamos. Prometemos que, no futuro, faremos uma matéria mais "completa" sobre essas três pérolas.



E que raios era o CD-i?
Depois de todo aquele rolo que você já ouviu falar, envolvendo Nintendo, Sony e Phillips na produção do drive de CD para Super NES, ficou acertado que, para não sair no prejuízo, a Phillips teria direito a ter alguns games de Mario e Zelda em seu recém-lançado console, o CD-i. Na verdade, ele não era uma máquina voltada só para jogos, pois tinha como função principal rodar VCDs. O troço era caro a ponto de custar mais que um PlayStation 3, valendo absurdos US$ 1 mil nos dois primeiros anos de venda. A Nintendo apenas deixou que jogos com os nomes e personagens seus fossem usados, mas não se envolveu com absolutamente nada desses projetos.

AS MARCAS DA LENDA

É HORA DE OLHAR PARA O PASSADO PARA TENTAR DESCOBRIR O QUE VIRÁ NO FUTURO.

Em breve, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* finalmente vai chegar ao Wii e ao GameCube, continuando a tradição de uma das mais célebres séries da história dos games.

O problema é que somos meio impacientes e, enquanto esperamos, matamos a ansiedade mergulhando nos games passados de Zelda para recordar os pontos-chave que definiram a série – decerto veremos alguns deles em *Twilight Princess*. Então temos aqui 6 listas com 5 itens cada. Apenas fique atento ao fato de que não definimos uma ordem específica – senão talvez estivéssemos discutindo até agora. Dê uma lida e revisite os elementos que fizeram de *Zelda* uma verdadeira lenda.

TOP 5 TRANSFORMAÇÕES

Em *Twilight Princess*, Link não apenas se transforma em um lobo, mas tudo à sua volta sofre uma mudança dramática quando ele é transportado para o Twilight Realm. As transformações de Link e o ambiente ao seu redor apareceram primeiramente em *A Link to the Past*, do Super NES (apesar da primeira transformação de Link ter sido quando ele virou uma fada em *Zelda II*), e se tornaram uma constante na série desde então. Aqui estão alguns dos nossos favoritos.

Light World e Dark World

A Link to the Past





Usando portais especiais e um espelho mágico, Link era capaz de alternar entre o Light World (o mundo normal de Hyrule) e o Dark World (uma versão maligna e distorcida do mundo criada por Ganon). Era a primeira vez que Link podia manipular o ambiente, e foi feito de uma forma tão incrível que continua memorável até hoje.

Deku Scrub

Majora's Mask

Sabemos que era mais legal se transformar em Zora ou Goron. Mas você podia ver o horror nos olhos de Link quando o Skull Kid usou seu poder recém-descoberto para acabar com tudo o que Link era e transformou-o em um miúdo Deku Scrub. Essa foi nada menos que a primeira transformação de Link em uma estranha e maravilhosa aventura que o permitiu se transformar em múltiplas formas, cada uma com seus poderes únicos.

O poder do encolhimento

The Minish Cap

Ao invés de ficar maior e mais bombado em *The Minish Cap*, Link usava o poder de seu gorro estranho para encolher a um tamanho microscópico. Na forma minúscula, o herói ganhava acesso a lugares que nem ao menos sabia que existia. Sapatos viravam casas, poças d'água tornavam-se verdadeiros lagos e pequenos insetos eram os monstros!

Sete anos depois

Ocarina of Time

Quando o pequeno Link segurou a Master Sword naquela cena que você conhece, desencadeou eventos que estavam além de seu controle. O resultado foi que ele ficou adormecido, e durante esse tempo, ele cresceu até se tornar o jovem capaz de salvar Hyrule (que também evoluía – ou regredia – durante esse tempo). Felizmente, com a Ocarina do Tempo, Link podia retornar aos seus tempos de infância.

Mudando as estações

Oracle of Seasons

Enquanto em alguns jogos *Zelda* Link transitava entre dois mundos, *Oracle of Seasons* deixava que ele usasse o poder do Rod of Seasons para criar quatro variações da terra de Holodrum. Mudando entre verão, outono, inverno e primavera, Link alterava os ambientes para resolver vários quebra-cabeças e continuar sua aventura.





Matéria originalmente publicada na Nintendo Power 208. Tradução e adaptação: Douglas Pereira





Link e Zelda são as grandes estrelas dos jogos *Zelda*, claro, mas onde eles estariam sem amigos, conselheiros e coadjuvantes para ajudá-los? Deixar apenas 5 personagens na lista foi bem difícil: quando lembramos que deixamos de fora Impa, Saria e a Grande Árvore Deku, você percebe que a competição foi bem cruel. Muitos personagens do universo *Zelda* apareceram em diferentes encarnações através de vários games diferentes. Quais deles serão reinventados em *Twilight Princess*?

King of Red Lions

The Wind Waker

Apesar de aparecer como um barco à vela falante, o papel do King of Red Lions era bem maior do que apenas navegar junto a Link no imenso oceano. Ele era na verdade (olha o spoiler!) o antigo rei de Hyrule, que sacrificou seu reino para dar esperança ao futuro. Seu conhecimento e sabedoria foram fundamentais para o sucesso de Link.

Epona

Ocarina of Time, Majora's Mask

Epona pode não ser o tipo mais tradicional de personagem de suporte, mas sua lealdade provou que ela era a companhia perfeita enquanto Link dava um rolê pelos campos e Hyrule. E o maldito Skull Kid em *Majora's Mask* não perdoou nem ela. Momento marcante.





Tingle

Majora's Mask, Oracle of Ages, Oracle of Seasons, The Wind Waker, Four Swords Adventures, The Minish Cap

Quando se trata de personagens de *Zelda*, nenhum é mais memorável (ou bizarro) que a criatura chamada Tingle. É mais do que estranho encontrar um homem de meia idade que adora procurar tesouros, vestido com uma roupa verde apertadinha e que adora fadinhas, sozinho em vários lugares diferentes. Sejamos justos: ele pode ser excêntrico, mas suas habilidades de fazer mapas são fabulosas.

Kaepora Gaebora

Link's Awakening, Ocarina of Time, Majora's Mask, Four Swords Adventures

A misteriosa coruja apareceu pela primeira vez no mundo dos sonhos de Koholint Island, onde forneceu dicas que ajudaram Link a acordar. Kaepora Gaebora reapareceu em outras aventuras (lembra da carona do topo da Death Mountain até a Vila Kakariko?), sempre ajudando enquanto permanece como um dos personagens mais enigmáticos da série.



Ezlo

The Minish Cap

Na verdade, ele era um mestre da feitiçaria Minish. Ezlo foi transformado em um chapéu falante que serviu como o clássico acessório para a cabeça de Link em sua aventura para GBA. O sábio e cheio-de-conselhos chapéu transbordava personalidade, e deu a Link o poder de encolher a um tamanho quase imperceptível – essencial para derrotar o aprendiz malvado de Ezlo, Vaati.



A cambada de inimigos que Link encontra a cada esquina ajuda as aventuras a serem tão legais como são. Várias das criaturas estranhas estão na série desde o início, e cada nova capítulo adiciona novas variações dos inimigos clássicos. Mal podemos esperar para ver como eles serão com o visual mais maduro de *Twilight Princess*. Ah, só um lembrete: só falamos dos inimigos normais aqui, ou seja, chefes não estão inclusos.

Octoroks

Todos os jogos Zelda

É basicamente um sinônimo de inimigo nos jogos da franquia. Tem o tipo terrestre, que cospe pedras e apareceu lá nos primórdios da série, há quase 20 anos. E os aquáticos, mais conhecidos, que enchiam o saco em *Ocarina of Time*.



Iron Knuckles

Zelda II: The Adventure of Link, Ocarina of Time, Majora's Mask

As estátuas-vivas com as maiores técnicas de espada que já vimos em um jogo são de dar medo. Elas sempre foram um desafio, alguns erros eram suficientes para deixá-lo ouvindo aquele barulho irritante que indica que seus corações estão acabando. Em *Zelda II*, havia um mais malvado que os demais: o insano azul jogava espadas contra Link!



Wallmasters

The Legend of Zelda, A Link to the Past, Ocarina of Time, Majora's Mask, Oracle of Ages, Oracle of Seasons, Four Swords Adventures, The Minish Cap

Explorar as dungeons de *Zelda* sempre nos deixa apreensivos e um pouco receosos. E isso piora ainda mais quando a gente percebe que tem uma sombra crescendo ao redor de Link, vinda do teto. As malditas mãos levam o herói de volta a algum lugar já explorado da dungeon (geralmente o começo) e a raiva do jogador aumenta consideravelmente.



Moblins

Todos os jogos Zelda exceto Majora's Mask

Considerados por alguns como o inimigo primário do universo *Zelda*, esses caras-de-porco-com-uma-lança-afiada atormentam a vida de Link desde o começo da série. Os favoritos (e lembrados imediatamente), claro, são aqueles com cara de bobo da Forsaken Fortress em *The Wind Waker*.



ReDeads

Ocarina of Time, Majora's Mask, The Wind Waker

AAAHHH!!! Só de ouvir esse grito, já dá medo. Sim, medo, pois você já sabe que Link está paralisado, também com medo. Medo de saber que se o morto-vivo se aproximar, vai grudar no cara da orelha grande e fazer um estrago. E dá medo também por ser um dos inimigos mais feios da história de Hyrule.

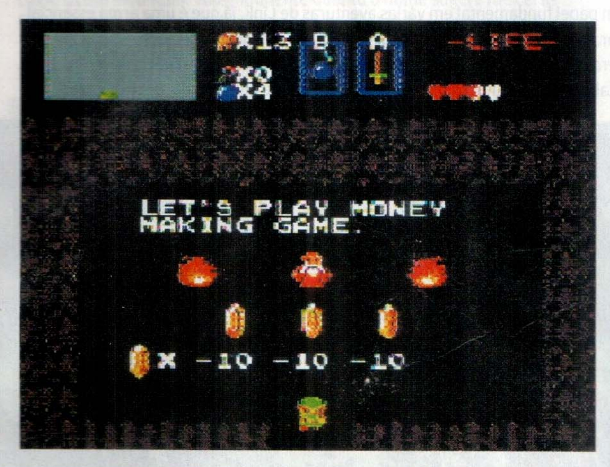
TOP 5 MINIGAMES

Um herói também precisa relaxar e aproveitar a vida de vez em quando. E é aí que entram os inúmeros minigames e diversões paralelas da série Zelda. Variando desde meios de ganhar mais Rupees até aquelas missões que o fazem andar pelo mundo inteiro, os minigames dão fôlego novo na aventura e trazem mais longevidade aos títulos.

Money-Making Game

The Legend of Zelda

"Let's play Money Making Game". Com essas palavras, os minigames foram introduzidos no universo *Zelda*. O joguinho em si - escolher um dos três Rupees na esperança de ganhar um prêmio - não era lá tão legal, mas ganha um lugar na lista por sua importância.



Pescaria

Ocarina of Time



E muitos diziam que matar 20 Skulltulas e pegar a Stone of Agony não servia para nada. Tolos. O fato é que ela era meio inútil mesmo, mas tornava o melhor minigame que já apareceu em um *Zelda* ainda mais divertido: sentir as fisgadas dos peixes, graças ao Rumble Pak. Você podia passar horas ali, tentando achar o maior peixe, pescando enquanto havia neblina no lago, roubando o chapéu do cara do balcão... Agora imagine como vai ser em *Twilight Princess*, especialmente no Wii...



Lugares para fotos

Link's Awakening DX

Além de dar mais vida com cores, a versão para Game Boy Color de *Link's Awakening* adicionou a oportunidade de achar 12 lugares para fotos especiais e então imprimir com aquele troço chamado Game Boy Printer. Várias fotos ficavam disponíveis apenas sob condições específicas, mas eram tão engraçadas que valiam o esforço.



Os quebra-cabeças do Private Oasis

The Wind Waker

De todos os minigames de *Zelda*, esses de formar a figura deslizando as peças são provavelmente os mais relaxantes. Não custa nada para jogá-los e você ainda assim recebe uma recompensa em Rupees se completar algum. Quer maneira melhor de dar um tempo do alto-mar e das dungeons perigosas enquanto reconstrói lindas peças de arte?



Os jogos da Tingle Tower

Four Swords Adventures



Oh, Tingle, sempre ele. Além de fazer mapas e coletar Rupees, também agracia-nos com oito joguinhos multiplayer em *Four Swords Adventures*. Os jogos da Tingle Tower oferecem competições em sua melhor forma em uma variedade de atividades (como lutar com monstros ou acertar os amigos com martelos), mas se pudéssemos escolher apenas um favorito, seria a corrida a cavalo.

Matéria originalmente publicada na Nintendo Power 209. Tradução e adaptação: Douglas Pereira

TOP 5 ITENS E ARMAS

Zelda não teria metade da diversão ou de seu sucesso sem o monte de ferramentas, tranqueiras e armas que Link consegue durante suas aventuras. Cada uma traz novas habilidades e descobertas, e escolher apenas 5 não foi fácil. E, logicamente, o pessoal que está fazendo *Twilight Princess* já disse que muitas das armas clássicas estarão presentes, mas com diferenças incríveis.

Hookshot

A Link to the Past, Link's Awakening, Ocarina of Time, Majora's Mask, The Wind Waker

Quando começamos a discutir sobre nossas armas favoritas, a primeira que todo mundo lembrou foi o Hookshot. Desde que estreou em *A Link to the Past*, esse item se demonstrou o mais versátil e um dos mais divertidos da história da série. Além de ajudar Link a atravessar buracos grandes (ou subir, entre um monte de outras variantes), ainda serve para bater em inimigos e pegar itens! Perfeito.



Ocarina of Time

Ocarina of Time, Majora's Mask

O quão importante é a Ocarina of Time? Mais do qualquer outro item. Tão importante que deram nome ao jogo só por causa dela. Embora instrumentos musicais tenham sido parte da série desde o início, jamais algum tinha representado tanta importância. Tocar músicas conhecidas na ocarina era muito divertido, mas o papel que ela tem na história de Link e Zelda é o que a faz um dos itens mais notáveis da série.

Mirror Shield

A Link to the Past, Ocarina of Time, Majora's Mask, The Wind Waker, The Minish Cap

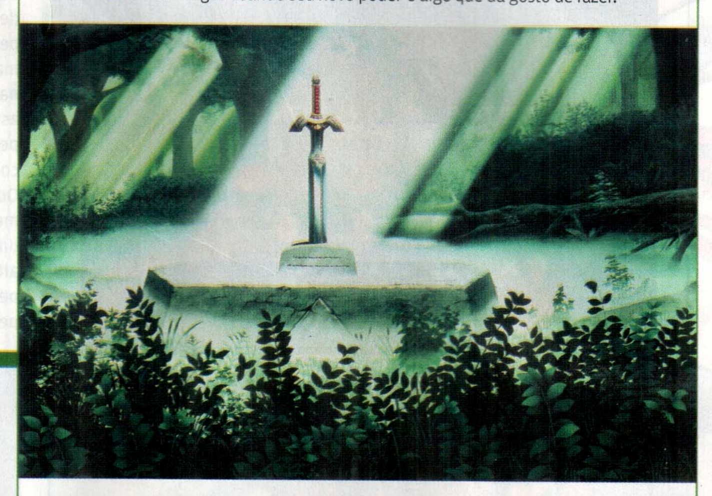


Quando apareceu pela primeira vez, o Mirror Shield era apenas um escudo mais forte que os outros, que refletia raios e alguns inimigos. Mas com a evolução da série, o escudo fez seu nome ao permitir que Link refletisse raios de luz. Os puzzles que resultaram desse processo eram bem envolventes (*Spirits Temple*, que saudade).

Master Sword

A Link to the Past, Ocarina of Time, Oracle of Ages, Oracle of Seasons, The Wind Waker

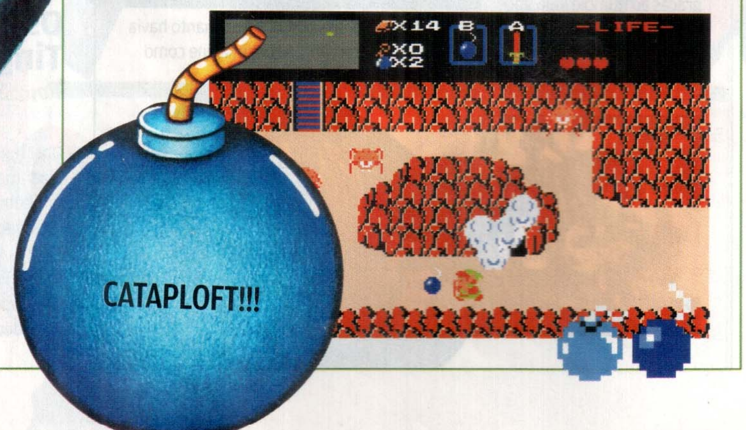
Também conhecida como "a espada para banir o mal", a Master Sword exerce um papel fundamental em várias aventuras de Link, já que é uma arma essencial para derrotar as forças do mal que assolam o mundo. Conseguir a espada mágica geralmente marca uma importante virada nas andanças de Link e, devemos dizer, acabar com os inimigos usando seu novo poder é algo que dá gosto de fazer.



Bombas

Todos os jogos Zelda, exceto The Adventure of Link

As bombas nos jogos *Zelda* representam perfeitamente a natureza de exploração na série: você nunca sabe o que vai encontrar até explodir uma e esperar a fumaça se dispersar. As bombas têm aparecido em cada *Zelda* novo, e na hora em que você as encontra, sabe que muitas coisas secretas estão esperando para serem descobertas. Além do que, explodir coisas é sempre legal.

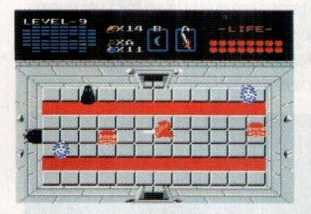




É fato: não existem dungeons ruins em *Zelda*. Em nenhum jogo, em nenhuma parte. Algumas são mais memoráveis, outras mais difíceis, mas todas possuem um design espetacular e são extremamente cativantes. Com seus designs geniais, puzzles desafiadores e um monte de inimigos de todos os tipos, as dungeons definem as jornadas de Link – e também definem o que é ser um herói de verdade. Mal conseguimos esperar para ver como serão as próximas armadilhas das muitas dungeons presentes em *Twilight Princess*.

Death Mountain
The Legend of Zelda

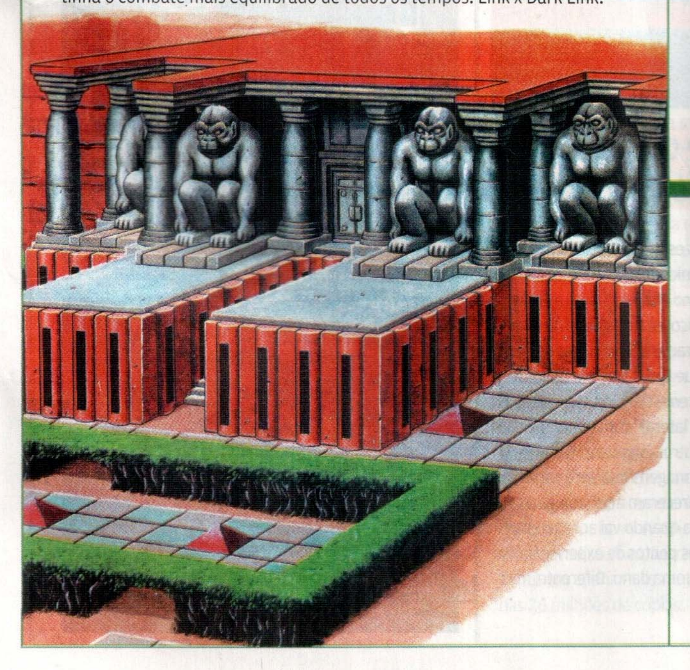
A primeira aventura de Link terminava em uma grande dungeon conhecida como Death Mountain. Tão imponente quanto o nome sugere (de certa forma, graças ao formato de caveira e à música), a Death Mountain testava as habilidades de Link de todas as maneiras possíveis. Não haveria lugar melhor para o clássico embate final contra Ganon.





Water Temple
Ocarina of Time

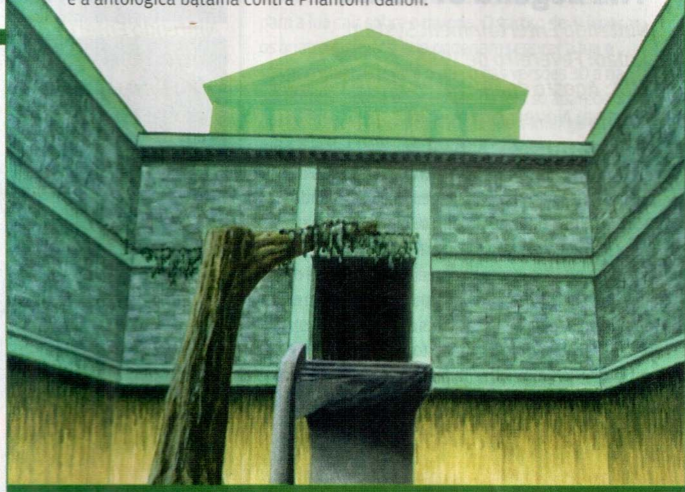
Ah, sim, esse não poderia faltar, pois ficou na memória de todo mundo pelo simples fato de ser o templo mais complicado da história de *Zelda*. Ou, devemos dizer, confuso. Enfim, subir e descer os níveis da água, usar e tirar as botas de ferro eram ações que davam um certo nó no cérebro na primeira vez que encarávamos o templo. Lembra quando ficou faltando uma chave e você não sabia mais onde procurar? Pois é, você lembra sim. Ah, e ainda tinha o combate mais equilibrado de todos os tempos: Link x Dark Link.



Forest Temple
Ocarina of Time



Escondido no final do Sacred Forest Meadow, além de Lost Woods, o Forest Temple era cheio de desafios divertidos, desde tetos que caíam até as irmãs Poe. Mas duas coisas fazem esse templo ser lembrado: os corredores retorcidos (imediatamente isso veio na sua cabeça quando se lembrou do templo, vai dizer que não?), e a antológica batalha contra Phantom Ganon.



Stone Tower Temple
Majora's Mask

Quando a gente entrava no Stone Tower Temple, nada fazia muito sentido. Quer dizer, por que diabos aqueles baús estão no teto? Na metade do caminho, tudo ficava claro: você podia virar a dungeon inteiro de cabeça-pra-baixo. Não é legal apenas o fato de andar no teto, mas a mecânica era incorporada em diversos puzzles.





Forsaken Fortress
The Wind Waker



Na primeira vez em que Link viajou para a Forsaken Fortress, ele era um mero aventureiro – as partes de jogabilidade stealth são algumas das mais tensas da série. Quando você voltava e já era um verdadeiro herói, volta arregaçando todos os caras maus que antes obrigavam-no a se esconder – dava uma boa sensação de poder.

Lendas eternas

Uma lenda pode ser contada de inúmeras formas. *Zelda* já está chegando à casa dos 20 games, entre aventuras originais e remakes. Já faz 20 anos que o primeiro game foi lançado. Cada um deles conta uma história, com personagens parecidos e o mesmo papo de "salve a princesa", porém, sempre com elementos novos capazes de diferenciar bruscamente uma experiência da outra. Aqui estão todos os games oficiais (os do CD-i, você já conferiu no começo da matéria).

The Legend of Zelda

Nintendo Entertainment System
Japão: Fevereiro de 1986
EUA: Agosto de 1987
Europa: Novembro de 1987

Ganon, o rei do mal, se libertou do mundo das trevas e espalhou o caos pelo reino de Hyrule, tomando a Triforce do poder no processo. A princesa Zelda, antecipando o pior, quebrou a Triforce da sabedoria em oito pedaços e os guardou em labirintos de difícil acesso. O garoto Link salva Impa, uma das guardiãs da princesa, que explica o problema. Link então decide salvar Hyrule juntando todos os pedaços e enfrentando Ganon. Desde o primeiro jogo, as dungeons já eram complexas e desafiadoras. Foi o jogo que inaugurou o Famicom Disk System no Japão e que foi relançado um ano depois no formato de cartucho nos EUA. Somando todas as vendas, chega ao número de 6,5 milhões de unidades.



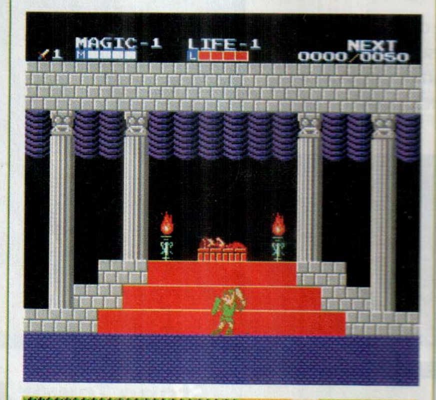




Encantadoramente feio, original e viciante.

The Adventure of Link

Nintendo Entertainment System
Japão: Janeiro de 1987
EUA: Dezembro de 1988
Europa: Novembro de 1988





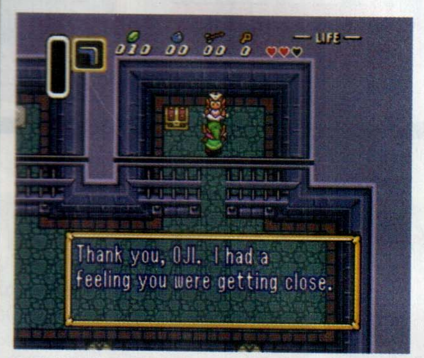
"The Adventure of Link" modifica a fórmula original...

Um feitiço caiu sobre a princesa Zelda, e ela ficará adormecida por toda a eternidade. O autor dessa façanha foi um mago maligno que fugiu para as ruínas de um grande palácio. O único jeito de entrar no lugar e derrotar o mago é encontrar os seis pedaços de um cristal mágico – é isso que Link fará para salvar a princesa. Este é o mais diferente título da série de títulos Zelda. Ele é um "scroller lateral" com muito mais elementos de RPG que os outros jogos, como pontos de experiência. Vários personagens que você conhece, como Rauru e Volvagia, apareceram aqui primeiro. Existem magias, a tela muda quando vai acontecer uma batalha e até mesmo os pontos de experiência podem diminuir quando se toma dano. Diferente, mas tem seu charme.

A Link to the Past

Super Nintendo Entertainment System
Japão: Novembro de 1991
EUA: Abril de 1992
Europa: Novembro de 1992

O mago Agahnim libertou Ganon do mundo das trevas. Depois de derrotar Agahnim, é hora de libertar os sete sábios para derrotar Ganon para sempre. Esse é o *Zelda* que serve de base para todos os que vieram depois. Muitos elementos que se tornaram padrão na série começaram neste game, como o Hookshot e a Master Sword. Apontado até hoje como um dos melhores games do todos os tempos, *A Link to the Past* manteve o recorde de notas da revista Famitsu, com 39/40, só sendo superado mais tarde por outro *Zelda*. No final de 2002, o jogo foi relançado para Game Boy Advance. Era basicamente o mesmo game, mas vinha com o jogo *Four Swords* no cartucho. Esse é um multiplayer para até quatro jogadores, que devem cooperar para completar todos os desafios das dungeons, ao mesmo tempo em que brigam para ver quem termina com mais tesouros no geral. Ao completar esse modo, o jogador destravava uma dungeon extra e inédita em *A Link to the Past*.



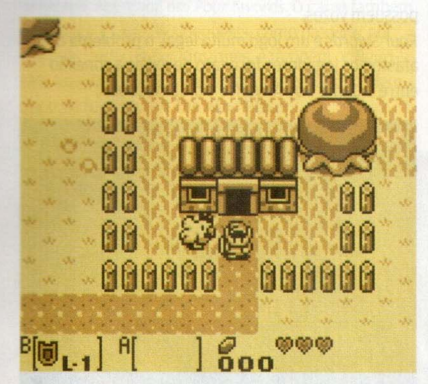


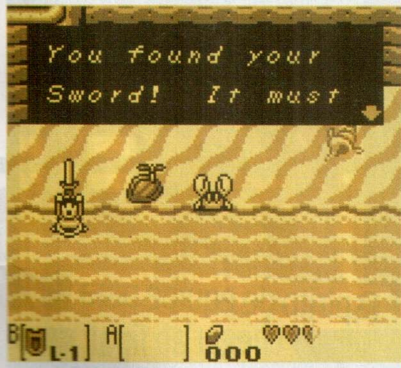
... mas volta às raízes no Super NES.

Link's Awakening

Game Boy
Japão: Junho de 1993
EUA: Agosto de 1993
Versão Game Boy Color: Dezembro de 1998

Durante uma viagem de barco, Link se perde do curso e acaba parando na ilha de Koholint. Lá, ele descobre que, para voltar para Hyrule e salvar a ilha, ele deve acordar o Wind Fish, tocando oito instrumentos. Cada um acaba com um dos pesadelos do peixe. Esse é o único jogo da série em que a princesa Zelda não aparece em momento algum, nem em flashbacks (como aconteceu em *Majora's Mask*), e o primeiro a se passar fora de Hyrule. Recebeu um remake para Game Boy Color, com uma dungeon extra e fotos para imprimir.







Link continua sua saga em aventura monocromática!





Nota máxima no mundo todo: é mole?



Ocarina of Time

Nintendo 64
Japão: Novembro de 1998
EUA: Novembro de 1998
Europa: Dezembro de 1998
China: Novembro de 2003 (para iQue)

Não precisamos comentar a história desse jogo, certo? Você já jogou mesmo... Foi o primeiro (e talvez único) jogo a tirar nota máxima em TODAS as revistas e sites mais importantes do mundo, e a nossa parceira Nintendo Power o coroou como o melhor jogo já feito pela Nintendo. *Ocarina* demorou mais de três anos para ficar pronto e figura entre os três melhores games de todos os tempos em quase todas as eleições que são feitas pela internet. Originalmente, na época em que o Nintendo 64 ainda nem havia sido lançado, a intenção era que o jogo inaugurasse o tal 64 Disk Drive. O interessante é que o jogo foi adiado durante dois anos, e mesmo assim o 64DD não chegou ao mercado. *Ocarina of Time* acabou lançado em cartucho, sendo o maior de sua época, com 256 Megabits. Uma versão alternativa, chamada *Master Quest* (*Ura Zelda*, no Japão), ficou conhecida quando apareceu no disco bônus que acompanhava *The Wind Waker*, com dungeons muito mais difíceis que a versão original. Clássico indiscutível, vendeu mais de 5 milhões de unidades em apenas seis meses; hoje, ultrapassa a marca das 7,6 milhões de cópias.

Majora's Mask

Nintendo 64
Japão: Abril de 2000
EUA: Outubro de 2000
Europa: Novembro de 2000

Um Skull Kid com uma máscara estranha aborda Link e Epona. Ele rouba Epona e consegue escapar. Link o segue e vai parar em uma dimensão paralela de Hyrule, chamada Termina. Lá, faltam três dias para a lua cair sobre o mundo. O garoto deve invocar os quatro gigantes, que poderiam segurar a lua e salvar o lugar. O jogo é o único das versões 3D a não apresentar nem a princesa Zelda (ela só aparece em um flashback) e nem Ganon (já que o inimigo é o Skull Kid e a Majora's Mask). Termina, sendo uma dimensão paralela, compartilha várias semelhanças com Hyrule. A cantora Lulu, por exemplo, é a contraparte da princesa Ruto. O sistema de voltar no tempo e refazer os três dias diversas vezes para salvar o mundo é muito interessante, criando quests que levam vários ciclos para serem completadas. Mesmo não estando no patamar de *Ocarina of Time* e *Wind Waker*, é um excelente jogo.





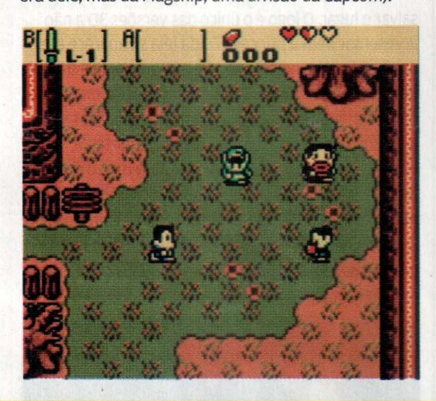
Milhões de unidades vendidas no Nintendo 64.



Oracle of Ages & Oracle of Seasons

Game Boy Color
Japão: Fevereiro de 2001
EUA: Maio de 2001
Europa: Outubro de 2001

O plano inicial era fazer uma trilogia com remakes dos dois primeiros *Zelda*, do NES, e mais um jogo novo. Miyamoto não gostou muito da idéia (que não era dele, mas da Flagship, uma divisão da Capcom).



Então a outra idéia era fazer a *Triforce Trilogy*, que teria três games que se ligariam através de um sistema de passwords (que seriam *Mystical Seed of Power, Wisdom* e *Courage*). Porém, ficou muito complicado fazer esse sistema funcionar, graças a problemas com a versão *Courage*. Assim, tiveram que fazer apenas dois games, renomeando-os para *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. É por esse motivo que apenas Din e Nayru aparecem, deixando Farore de fora. Embora, à primeira vista, você possa achar que o jogo é uma tentativa de imitar Pokémon (vendendo dois games com poucas diferenças), o lance aqui é bem diferente. Oracle of Ages é um jogo voltado para a ação, com uma dungeon atrás da outra sem tempo para resolver puzzles. Já em *Seasons*, o negócio é resolver puzzles o tempo todo. E cada um dos games pode ser jogado sem precisar do outro. Contudo, para ter a experiência completa e ver o verdadeiro final, é preciso passar sua password para o outro jogo. Assim, quando estiver avançando, a história sofre mudanças e você acaba enfrentando o verdadeiro chefe final no fim do segundo jogo. Existem personagens que pedem outros tipos de passwords para que seus itens também sejam passados para o próximo jogo.

The Wind Waker

Nintendo GameCube
Japão: Dezembro de 2002
EUA: Março de 2003
Europa: Maio de 2003

The Adventure of Link pode ser o *Zelda* mais diferente de todos, mas com certeza o mais controverso foi *Wind Waker* (pelo menos até o lançamento). Durante a SpaceWorld 2000, uma demo técnica aparecia constantemente em um telão, mostrando um Link ultra-realista lutando contra Ganon em um combate espetacular. Graças a esse vídeo, todo mundo imaginava um jogo naquele estilo, bastante dark. Poucos acreditaram desde o início quando viram que o novo jogo (*The Wind Waker*) havia se tornado um desenho animado. As reclamações permaneceram na boca de muitos até o dia do lançamento japonês. Todos que se diziam contra o jogo foram calados pelo estrondoso 40/40 da revista Famitsu. O resto, você já sabe. Afinal, todos nós o jogamos até o fim e gostamos muito da experiência. A história gira em torno de um mundo onde a maior parte do globo está tomada por água. É costume da população dar aos jovens garotos uma túnica verde, simbolizando o famoso herói do tempo, que salvou o mundo há várias gerações. Link acaba de ganhar sua roupa quando vê sua irmã raptada por um pássaro gigante. Então a história começa. A jogabilidade ainda segue o padrão estabelecido por *Ocarina of Time* na transição da série para o mundo 3D. As adições como a Deku Leaf e uma espécie de "Hookshot old-school" deram um ar diferente e se adequaram perfeitamente à proposta do jogo. É impossível imaginar *Wind Waker* sem aquele estilo.



Importante capítulo da saga com cara de cartoon!

Four Swords Adventures

Nintendo GameCube
Japão: Março de 2004
EUA: Junho de 2004
Europa: Janeiro de 2005

Continuação do jogo que veio junto com o remake de *A Link to the Past*, *Four Swords Adventures* adiciona um modo single player e traz várias inovações para a aventura em grupo. Existem três modos de jogo: tradicional, Shadow Battle (um multiplayer competitivo) e na versão japonesa havia o terceiro modo, chamado Navi Trackers, que consistia em seguir as instruções de Tetra para encontrar os piratas espalhados pelo cenário. Esse modo tem algo de especial: é o primeiro *Zelda* em que os personagens oficialmente possuem vozes.

Four Swords é um jogo muito legal, o problema que afastou os jogadores foi o fato de exigir a conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube.





Espírito de equipe para chegar ao final.

The Minish Cap

Game Boy Advance
Japão: Novembro de 2004
EUA: Janeiro de 2005
Europa: Novembro de 2004

The Minish Cap é provavelmente o melhor jogo já criado para Game Boy Advance. Também foi produzido pela Flagship (a mesma dos *Oracles*), e em todos, dissemos TODOS, os lugares que fizeram listas sobre games em 2005, *Minish Cap* ganhou como melhor jogo para GBA daquele ano. A Nintendo Power o elegeu como segundo melhor game já feito para a plataforma, perdendo para *Castlevania: Aria of Sorrow*. Os gráficos são maravilhosos, com cores vivas, porém não exageradas, além de sprites da melhor qualidade. A história antecede a contada em *Four Swords*. O game também possui um monte de sidequests, como procurar por todos os pedaços das Kinstones, e também os figurines, aquelas pequenas estátuas que também podem ser colecionadas em *The Wind Waker*.







Considerado o melhor game para o GBA!





Phantom Hourglass

Nintendo DS
Japão: Março de 2006
EUA: Março de 2007

Você encara uma aventura em duas telas?

Voltando ao agora consagrado estilo de *Wind Waker*, *Phantom Hourglass* é a primeira aventura de Link no Nintendo DS. Contudo, Eiji Aonuma, produtor do jogo, já disse que não será necessariamente uma continuação do game de 2003, apenas utiliza a mesma forma de apresentar os gráficos. Claro que, no DS, o game aproveita as funções da tela sensível ao toque. Por exemplo, dá para traçar o caminho do bumerangue na tela de baixo e ele percorrerá o caminho na tela de cima. Ou então é possível marcar no mapa pontos que ainda não estão acessíveis para voltar lá depois com os equipamentos certos. Segundo Aonuma, ele quer tentar um game que, se o jogador quiser, possa ser controlado inteiramente pela Stylus. Este jogo está sendo desenvolvido pelo estúdio EAD da Nintendo, não pela Flagship, que fez os últimos quatro games portáteis da franquia. Especula-se que ele seja lançado em março de 2007.

Cronologia Zelda

Alguns não sabem, mas o Link de uma versão não é o mesmo de outra. Existe um documento com toda a cronologia exata da série *Zelda*. Isso quem diz é o Miyamoto. Especulações à parte, estamos esperando Aonuma cumprir o que disse uma vez: "quando eu não estiver tão ocupado criando os games, vou tentar revelar a linha de tempo completa".

Ocarina of Time
Esse é definitivamente o mais "antigo" dos jogos *Zelda*. Mostra a origem de Ganondorf, e ele não possui a Triforce do poder no começo do game (como acontece nos outros). A Master Sword aparece pela primeira vez aqui.

Majora's Mask
Situado pouco tempo após os eventos de *Ocarina of Time*, com Link voltando aos tempos de criança. Há quem diga que *Ocarina* pode ter dividido a linha de tempo em duas vertentes: a de Link continuando adulto e a de ele sendo criança novamente.

Twilight Princess
As informações indicam que o jogo possui conexões com *Ocarina* e *Wind Waker*.

The Wind Waker
Seguindo a teoria mencionada sobre as duas vertentes de *Ocarina of Time*, *Wind Waker* seguiria a do mundo com Link adulto, que nunca mais encontrou a paz plena. Algumas partes de *Wind Waker* confirmam isso, enquanto outras contestam.

Phantom Hourglass
Continuação direta ou não de *Wind Waker*, o game se passa no mesmo mundo cheio d'água.

Oracle of Ages & Oracle of Seasons
Revela outro Link e Zelda - o fato que leva a crer nisso é que alguns personagens de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask* fazem rápidas aparições aqui.

The Minish Cap
Organizando os outros games, a coerência diz que *Minish Cap* fica nessa posição. Outro Link e outra Zelda, que são amigos de infância.

Four Swords & Four Swords Adventures
A versão *Adventures* se passa alguns meses depois do *Four Swords* original e ambos compartilham vários elementos da história de *Minish Cap*, que acontece muito tempo antes das Four Swords, mas são intimamente ligadas.

A Link to the Past
É sabido que ele se passa várias gerações antes do primeiro game da série. No final, é dito que a Master Sword repousará para sempre.

Link's Awakening
Ocorre após *A Link to the Past*, com Link voltando de uma viagem que fez para se tornar mais forte.

The Legend of Zelda
Só sobraram os dois primeiros títulos. Como o segundo acontece um tempo depois do primeiro...

The Adventure of Link
...esse fica por último na cronologia. Lembrando que essa lista não é oficial, mas é a mais aceita pelos fãs.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Alguns acontecimentos importantes na vida de uma pessoa podem ser encarados como uma simples bobagem por outras. Ao olharem para tamanha felicidade gerada por um motivo aparentemente tão banal, elas simplesmente não conseguem entender como alguém pode sentir tanta satisfação com algo tão bobo para elas. E algo parecido com este exemplo está para acontecer. As pessoas que não compreendem os videogames, que não ligam para o assunto, nunca entenderão essa sensação. Já os fãs de Zelda, os que acompanham a indústria ou simplesmente os apreciadores de um bom game sabem: o maior candidato a melhor jogo de todos os tempos está chegando, e isso vai afetar sua vida, de uma forma ou de outra.

Na verdade, vai afetar muita coisa. Provavelmente a maioria dos games posteriores copiará algum conceito dele, como sempre acontece. Vai afetar a Nintendo também. Afinal, ter um Zelda no lançamento de um console já é motivo mais que suficiente para comprá-lo.

No final da reta

Falta pouco. Estamos caminhando pela estrada da ansiedade há bastante tempo - mais precisamente, desde a E3 de 2004. Naquela ocasião, após o trailer do game, Shigeru Miyamoto apareceu no palco com um escudo e uma espada na mão. Na época, não entendemos direito o que ele quis dizer com "para Link chegar onde chegou, ele precisou crescer. E eu também!". Mas agora tudo é bem claro: Twilight Princess (que na época não tinha esse subtítulo) é o Zelda mais maduro de todos. E, no caso de Miyamoto, ele precisou crescer e buscar se superar. A prova disso são as constantes afirmações dele, que é o pai de Zelda, e de Eiji Aonuma, que tem um papel tão importante quanto o de uma mãe na série: Twilight Princess será melhor que Ocarina of Time.

Desde aquele anúncio, ficamos sabendo de tanta coisa... E, como de costume, as informações misteriosas da Nintendo deixaram muita gente confusa. As demonstrações que povoaram as feiras nunca revelaram algo que chocasse quem estava jogando. A não ser, claro, quando testaram a nova versão para Wii, que faz com que o jogador esqueça que está apenas jogando e o faz sentir parte da experiência.



"Droga, queria pescar outro gorro verde!"



45 minutos para cavalgar o mapa todo!

Sai o velho, entra o novo

Tudo começa em Ordon Village (que conhecíamos como Toaru Village). Como já vimos tempos atrás, Link é um pacato morador da vila que não tem muito a fazer. A única coisa divertida é levar os animais a seus estábulos e ensinar criancinhas a lutar com pedaços de madeira. Apesar disso, Link sempre foi um jovem corajoso. Talvez porque ele é diferente dos demais moradores: ele é um Hylian, com orelhas pontudas, enquanto os outros habitantes são Toarus, com as orelhas redondas (e isso é certo, independente de qual das versões seja a correta).

Porém, Link parece ser alguém com o mínimo respeito necessário por lá. A vila onde ele mora não exatamente faz parte de Hyrule, mas fica nas proximidades. Todo ano, um grande evento acontece no castelo do famoso reino, e os líderes de todos os lugares próximos se encontram lá para confraternizar e discutir. Nesse ano, o líder de Ordon Village não vai poder ir. E ele pede para que o prestativo Link vá em seu lugar. E, no momento em que Link está para partir da vila, a felicidade acaba. Criaturas sombrias invadem o local, invocando um portal estranho antes de irem embora. Um portal vindo de Twilight Realm. Eles arrebentam a vila e ainda levam algumas crianças embora. Link não pode fazer nada para evitar: estava desmaiado. Quando acorda, ele corre para fora da vila para tentar alcançar os malfeitores. Quando uma onda de sombras pára em sua frente, ele é tragado para o Twilight Realm. O que vemos depois é a figura de um lobo. Link. Além de ter virado um animal, ele ainda está preso. E o que é mais estranho, preso numa versão Twilight do castelo de Hyrule!

É então que Midna, aquele ser que fica em cima de Link enquanto ele está na forma de lobo nos trailers, aparece para dar uma força. Com sua ajuda, Link chega até a sala real. Lá está a tal Princesa do Crepúsculo. Ela revela ser a princesa Zelda. E assim o jogo começa de verdade.

Botando a mão na massa, digo, no controller

Voltando um pouco, é importante lembrar que o jogo já não começa imediatamente assim, por isso dissemos que é quando ele começa "de verdade". Antes de chegar aí, você passa um tempo na vila, aprendendo o básico do jogo. Pular de lugares altos segurando uma galinha, bater em espantalhos, aprender a dominar os comandos para andar a cavalo... Este último é especialmente importante, pois será seu meio de transporte durante o jogo inteiro. E, acredite, há muitos lugares para ir.

Lugar impossível de andar a cavalo é o Twilight Realm. Imagine se não for possível sair da forma de lobo neste mundo? Andar e explorar nessa forma é bem simples, e logicamente faz coisas que Link não faz. Algo que foi revelado recentemente é que, como o lobo possui olfato muito mais apurado que o normal, você poderá usar essa habilidade para farejar coisas secretas por aí. Sim, isso é um tanto estranho. Como vão indicar na tela algo que Link está cheirando? O que vai acontecer é que o Link-lobo poderá sentir algo sinistro que esteja por perto, como espíritos. Algo parecido com as lentes da verdade que revelavam segredos em Ocarina of Time.

Além desse poder, o lobinho faz mais. Ele pode cavar, só não sabemos para que vai servir – vai ver, será





algo como "pescar" os tesouros de Wind Waker. Mais uma habilidade: falar com os animais. Falar com os bichos será essencial para completar as dungeons, por exemplo.
E sobre o Twilight Realm, é bom deixar claro que ele não é exatamente uma versão do Dark World, de A Link to the Past, como muitos dizem. Ele não é uma versão deturpada do mundo normal por um simples motivo: ele está em expansão. Sim, quando Link chega para resolver o problema, nem tudo está tão perdido assim. E é essa a missão principal do jogo: parar a expansão do Twilight Realm antes que ele cubra o mundo todo.

Jogar, sim. Dormir, nem pensar

E se estamos esperando há muito tempo para jogar, é bom saber que iremos ficar muito tempo jogando. O mapa do game é muito grande. Percorrer o mapa de uma ponta a outra, de acordo com rumores, pode demorar até 45 minutos! Por isso você precisa tanto do cavalo.
Há pouco tempo, Eiji Aonuma, produtor de Twilight Princess, disse que o cavalo irá correr bem mais do que a Epona corria em Ocarina of Time para dar conta de chegar rápido aos lugares distantes. Estamos dizendo a palavra "cavalo", pois não há um nome para ele. Diferente de Ocarina, no qual você era obrigado a conviver com o pré-estipulado nome Epona (o que dava na mesma, pois ninguém reclamou desse nome), em Twilight Princess, você batiza seu cavalo do jeito que preferir. Nada mais justo. Se sempre nos deixaram mudar o nome de Link, por que não o de seu cavalo?

E para explorar um mundo tão grande, é claro que eles irão rechear esse vasto lugar com um monte de minigames e sidequests. O minigame mais aguardado, como você já sabe, é o da pescaria. Utilizando o controller do Wii de uma maneira sensacional, simulando o movimento do molinete, tem tudo para ser ainda mais divertido que a clássica versão do Nintendo 64. O que sabemos de novo sobre isso é que aquele barco com a moça participará de mais minigames.
Duas grandes sidequests já estão dando dor de cabeça em muitos, antes mesmo de começarem a jogar, no estilo do clássico "ache as 100 Gold Skulltulas". Uma para encontrar os insetos dourados (os bugs, aqueles que você colocava nos buracos de feijão em Ocarina of Time para tirar uma Skulltula de dentro) e outra missão envolve procurar os Imp Poe Souls, que parece ser idêntica à sidequest para pegar o quarto pote em Ocarina – só que, desta vez, eles só aparecem de noite. Conseguir todos os pedaços de coração ainda é uma missão bastante divertida. Se ficou mais difícil de consegui-los, só o tempo vai dizer. Mas podemos afirmar que vai demorar mais que nos outros jogos da série, já que Link deve achar cinco pedaços para formar um coração inteiro.

A recompensa pelo atraso

Parte do atraso do game se deve à vontade dos produtores de adicionar novos calabouços na aventura. Aonuma afirma que haverá, no mínimo, o mesmo número de dungeons encontradas em Ocarina of Time. Isso significa que, na pior das hipóteses, enfrentaremos nove. Se compararmos a Wind Waker e seu número reduzido de masmorras, a notícia fica melhor ainda. Nosso palpite? Especulamos um total de 12 localidades.

Sim, você já viu essa foto na NW. Logo mais teremos novas!

Midna

Ela ajudará Link por toda a aventura. Também possui a habilidade de viajar entre o mundo normal e o Twilight Realm. No entanto, ela só se materializa no mundo do crepúsculo e acompanha o herói de uma outra forma ainda não revelada no mundo normal.
Midna não ficará apenas dando conselhos estúpidos como Navi fazia. Seu papel é bem mais importante. Midna pode, por exemplo, paralisar as criaturas do Twilight Realm para que o Link-lobo consiga atacar vários inimigos de uma vez. Ela também concede o poder de teletransporte rápido para Link. Eiji Aonuma confirma que, assim como Link se torna mais forte durante a aventura, as habilidades de Midna também irão crescer. Algo interessante é que ela vai dar uma risadinha pelo alto-falante do Wii-mote, indicando que tem alguma dica para falar.



Alta resolução? Quem quer saber disso com esses gráficos?



Link é um atirador de primeira até de cabeça para baixo.

Temos várias novidades sobre os itens, armas e traquitanas que Link carregará durante sua aventura. Além de estar com a roupa verde de sempre (que ele pega cedo no jogo, mas não começa com ela, assim como em Wind Waker), Link vai ganhar uma espécie de armadura, que vai lhe conceder poderes especiais. Não sabemos se ela de fato aparecerá no corpo dele, e ele passará por alguma dungeon sem sua tradicional vestimenta – afinal, o mundo só conhece duas dungeons que estarão no game: a Forest Temple e as Goron Mines.
Outra grande novidade é o sucessor do Hookshot, chamado Clawshot. Com um desses, Link faz o que sempre fez: chega a lugares mais altos ou atravessa buracos de médio porte. A novidade é que agora é possível ter dois desses. Como resultado, dá para atravessar buracos gigantes, usando um após o outro, com movimentos parecidos com os que o Homem-Aranha faz para passear pela cidade.

Aos jogadores que adoram estourar paredes e que preferiam usar Bombchus no lugar de flechas, essa notícia vem na medida: haverá três tipos diferentes de bombas. Flechas também terão diferentes versões. O que é quase certo é que a flecha-bomba, famoso item de Link's Awakening, retorne ao universo Zelda.
As botas de ferro já estão virando tradição, mas não custa recapitular: além de impedir que Link seja levado por fortes correntes de vento ou fazer com que afunde na água, elas possuem uma nova utilidade muito legal. Nas Goron Mines, existem alguns aparelhos magnéticos que alcançam lugares de difícil acesso. Esses aparelhos atraem as botas, e Link faz a viagem até o outro lado de cabeça para baixo, podendo ainda nesse estado atirar flechas.
Mais um item novo: Ball and Chain. Como o nome sugere, é uma corrente com uma bola de aço, que além de acertar inimigos, serve para derrubar paredes e acionar certos interruptores. Analisando essa descrição, podemos ter a idéia de que esse seria o item que substituirá o Megaton Hammer. E será isso mesmo. Contudo, o ponto negativo é que o garoto do gorro verde fica mais lento quando está com essa arma equipada.
Mais um! Dessa vez é o Spinner, uma espécie de plataforma móvel, só sua. Dá para jogá-la em cima dos inimigos e fazê-la flutuar e/ou seguir caminhos pré-definidos nas dungeons para alcançar aquela bendita entrada perto do teto.

Destro ou canhoto?

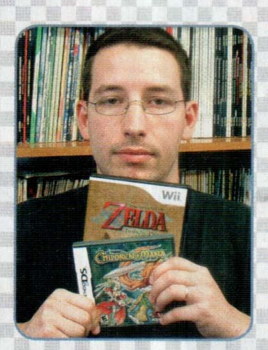
Polêmica: Link não é canhoto na versão Wii de Twilight Princess. Não, ele não é maneta, apenas virou destro. O motivo para isso é que a grande maioria das pessoas que testou o Wii segura o Wii-mote com a mão direita e o Nunchuk na esquerda. Como na versão Wii você deve fazer movimentos com Wii-mote para que Link bata com a espada, Miyamoto decidiu inverter a mão de Link para ficar coerente. No game para GameCube, Link continua usando sua mão esquerda.
Uma curva para a direita na versão GameCube será uma curva para a esquerda no jogo do Wii. É o chamado Mirror Mode. Mas as coisas ainda são um pouco nebulosas quanto a isso. Alguns juram que será uma opção a ser ligada no início do jogo. Vamos esperar.

10, 9, 8, 7, 6, 5...

O console mais aguardado de todos os tempos está chegando, e este que pode ser o melhor jogo de todos os tempos chegará junto com ele. Será que ele atenderá às nossas expectativas? Acreditamos que sim, e lembramos que as expectativas quanto a Ocarina of Time eram tão grandes quanto as de agora – e ele não decepcionou. Esta é uma das raras ocasiões em que não precisamos ver o game para saber que ele é fantástico. E não perca nosso review super especial nas próximas edições da Nintendo World. Agora falta pouco... NW

Correio N

Respeito ao próximo



Se analisarmos a história dos videogames através de seus jogos, veremos que poucos deles foram capazes de realmente cumprir seu propósito de divertir. Uma porção mínima das dezenas de milhares de jogos lançados até hoje é lembrada com carinho pelos jogadores. Faça esse exercício em casa. Tente lembrar rapidamente de cinco jogos importantes na sua vida. Decerto, pelo menos um deles será um game do Mario, da série *Zelda*, *Star Fox* ou *Smash Bros.* Não estou dizendo aqui que é para você continuar respeitando os ícones genuinamente Nintendo como Mario, Link e a patota toda, mas que devemos nos espelhar em outros ícones que também marcaram gerações, seja qual for, Sonic, Snake ou Crash Bandicoot. Cada uma dessas pérolas digitais merece todo nosso respeito – inclua-se nessa. Vai dizer que você nunca ouviu alguém falando que "tal jogo é clone de *Mario Kart*"? Ou que você nunca presenciou uma briga que começou porque alguém chamou o outro de sonista, nintendista ou seja lá o que for? Muitas pessoas se perdem nos sentimentos e acabam esquecendo do princípio dos videogames, acabam esquecendo que essas máquinas são para divertir, não para criar discórdia entre os jogadores. O único "ista" que vale a pena ser é realista. A Big N tem seus trunfos vencedores. A nova geração está aí, trazendo todos esses ícones de volta (viu lá, na página 4, a matéria sobre a série Zelda e o recomeço da aventura de Link em *Twilight Princess*?). Daqui a pouco tempo, mais uma geração de jogadores elegerá seus ícones, lembrará da nova maneira de jogar no Wii e, quem sabe, deixará de ignorar o que se passa em outros mundos, em outras plataformas...

Ronaldo Carlini Testa
Editor



Depois dos 9999 e-mails...

Falamos em nome da maior comunidade de *Super Smash Bros. Melee* do Brasil. O fórum "1up Smash" (www.1upsmash.zip.net), que hoje tem quase 700 membros, está crescendo mais rápido que nunca! Criado por Rafael Martinez Ikeda (Kizzu) em outubro de 2004, o fórum tem como objetivo aumentar o número e nível dos jogadores de *Super Smash Bros. Melee* com o movimento NSBM (Nós Smashers Brasileiros Merecemos), ajudando os jogadores que acabaram de ingressar no "pro smashing" a melhorar e, para isso, criamos vários FAQs, vídeo FAQs e fóruns para tirar dúvidas e discutir sobre vídeos de partidas de iniciantes a "profissionais". Com a chegada do Wii, esperamos que a comunidade continue a crescer com a vinda de *Super Smash Bros. Brawl* em 2007. Gostaríamos de contar com a ajuda da Nintendo World, maior influência entre os nintendistas do Brasil, na tentativa de divulgar a nossa comunidade e conseguir maior apoio para os nossos torneios, principalmente o campeonato nacional. Gostaríamos de promover o jogo *Super Smash Bros. Melee*, buscando reviver nos brasileiros o interesse pelos jogos da Nintendo que, hoje, no Brasil, é bem menos respeitada que a concorrente Sony, conhecida por lançar jogos mais "adultos". Caso se interessem pela comunidade, favor contatar os seguintes organizadores: Rafael Ikeda, Raphael Villani de Castro, Caio Almeida Reis e Márcio Filho.

1upSmash
por e-mail

Longa vida às comunidades que se espalham por aí. Então, leitores, vamos lá, rumo à profissionalização em *Smash Bros.* Entrem em contato com os organizadores e fiquem sabendo de muitos outros detalhes interessantes que, por causa do espaço reduzido, foram cortados do "comunicado" original.

Fazendo as contas

Caro Mister N, ou o que quer que você goste de ser chamado.
Gostaria de parabenizá-los pela edição número 100. Um número simbólico para todos nós. Não tenho vergonha de admitir que não compro a NW regularmente, só em números importantes, como E3, aniversários da revista, virada do ano, aquelas com matérias de jogos sobre os quais eu me interesso e aquelas que têm um número redondo (5, 10, 15, 20...).
Pensando bem, acompanhei a NW desde quando tinha 10 anos.
Imagina só! Agora, com 18 anos, estudando para o vestibular, ainda cultivo a mesma vontade de jogar que adquiri aos nove anos, mas agora, naturalmente, mais maduro. Vocês participaram do meu crescimento, assim como no de muitos outros, tenho certeza.
Lendo a matéria "Especial – 8 anos de NW", não pude deixar de sorrir em alguns trechos que me recordaram de momentos da minha vida e me surpreendi quando vocês revelaram as dificuldades que enfrentaram e as mudanças de capas para não serem "agressivas demais".
Obrigado por todo esforço e dedicação de todos que participam e participaram. E, como vocês mesmo disseram, que venham as edições 150, 200, 300...!

Lucas Augusto de Almeida
Por e-mail

Lucas, você poderia até me chamar de Mister M – ficaria mais Misterioso, entende? Sugerimos que você passe a comprar, também, as NW de números primos, como 2, 3, 5, 7, 11... Nós é que agradecemos, e que venham as edições 211, 319...

Fofitos?

Olá, fofitos da NW! Primeiramente, meus parabéns pela edição 100 da revista, que estava ótima! Matérias

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

muito legais mesmo, com gostinho de lembranças felizes! Sem falar nas promoções maravilhosas! Vou participar de todas!
Agora, vocês poderiam tirar minha dúvida? Fiquei sabendo de um boato de que o Fox McCloud não estará presente no novo *SSBBrawl!* Isso é verdade? Não pode ser, ele é meu personagem preferido no *Melee!* Não deixem minha raposinha linda fora dessa, Nintendo! Vocês sabem algo a respeito? Estou preparada para ouvir (ou não).

Fabiana Cecília Cassiano
Guarulhos / SP

Fabiana, é melhor sentar. Prepare-se para ler uma notícia que vai mudar sua vida: todos os personagens de *Smash Bros. Melee* vão comparecer em *Brawl*. Significa que você vai poder escolher, além da sua "raposinha linda", o seu "Wario fofito" e também o "fofito Meta Knight", entre outros. Para maiores detalhes, corra para a fofíssima página 18 da fofura que é aquela NW 97.

De "ponta-cabeça"

Se invertermos o nome da página 6 da edição 100 de cabeça para baixo e tivermos um pouco de imaginação, claro, veremos um "M" de Mário ("W" de cabeça para baixo) e os dois "I"s seriam o Pikachu (os pingos dos Is seriam as bochechas vermelhas). Acho que são as duas maiores franquias da empresa.
Conspiração ou não, parece pra mim.

Danilo Nunes Oliveira
Por e-mail

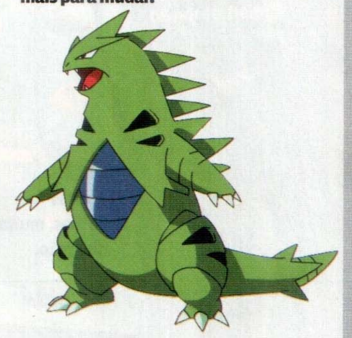
Danilo, você tem comido direito? Há quanto tempo não vê a luz do Sol? Sabia que se virarmos você de cabeça para baixo e tivermos um pouco de imaginação, claro, teremos situações bastante engraçadas?

PokéFan

Eu estou vendo que vocês estão andando no caminho certo, mas eu gostaria que não avançassem demais. Estou adorando a Pokémon Battledex e gostaria que continuassem com ela. Vocês poderiam colocar mais pokémon na Battledex. Eu comecei a comprar a revista depois que vi a Battledex do Tyranitar. Gostei muito! Também quero umas dicas sobre outros jogos, (muitos e muitos de GBA) como *Metroid Zero Mission*, *Pokémon Mystery Dungeon*, *Mega Man Battle Network* e outros de GC, é claro, como *Super Mario Sunshine* etc. Eu também tenho algumas dúvidas: a NW vai ter aquele preço da número 100 ou vai ser como as anteriores? Quero economizar a mesada para meu sonhado DS. Gostaria também que o povo aí começasse a ficar mais ligado nos eventos do DF relacionados a Pokémon. Na edição número 98, eu consegui encontrar um evento aqui do DF (raridade). Se vocês por acaso souberem de um lugar onde tenha eventos freqüentemente, por favor, me falem. Como a Nintendo consegue colocar tanto suspense em um jogo 2D como *Metroid Fusion*? E a última dúvida: como a NW é uma revista tão boa?

Yuri Guimarães Barros de Abreu
Por e-mail

Senhor Yuri Guimarães Barros de Abreu, seus pedidos "estarão sendo encaminhados" ao departamento competente. E fique tranqüilo, aquele preço foi exclusivo da edição de aniversário – e vai falar que não valeu aquela capa, no mínimo, "bunitinha". A receita de emoção em *Metroid Fusion* é a mesma para fazer da NW uma revista tão boa: a gente vai fazendo e, quando percebe, não dá mais para mudar.



HERRAMOS!

Pisamos na bola na edição 100
Página 7, lista de jogos do Virtual Console Wii: onde está "*Super Mario 64* (N64)" e "*Super Mario Bros.* (N64)", faça o favor de apagar o N64 do segundo e adicionar NES. Culpa dos pokémon que viajaram para o Japão nas últimas gravações de *Diamond & Pearl* e depois fizeram as coisas na correria. Nesta mesma página, tem a foto de *OutRun*. Apaguem o NES e coloquem PC Engine. Página 11, sobre *WarioWare*: a foto está correta. Só colocamos isso aqui para que todos que acham que está errada ficarem cientes.

Vestibular Nintendo:
Página 51, pergunta 26: em vez de 56, a quantidade de cores certa é 52.
Página 52, pergunta 34: em vez de 2004, a data certa é 1984.
Página 54, pergunta 97: em vez de Game Boy Came, na alternativa B, o certo é Game Boy Camera.

> CARTA DO MÊS



Ele, de novo!

Olá de novo, pessoal da Nintendo World.
Estive pensando: por que não mandar um segundo e-mail, de uns 2 km, desta vez? Tudo beleza? Foi muito divertido acompanhar toda a trajetória das cem capas, a revista mudou muito, né? Temos aí uma nova geração aterrissando e nós, nintendistas, estamos loucos para colocar as mãos no Wii. Devemos ao menos respeitar as franquias que amamos, comprando games originais. Temos que acreditar que o nosso país tem potencial, e se abandonarmos a pirataria, talvez as empresas de games queiram lançar seus games por aqui e assim os preços vão ficar mais baratos. Quem apóia?
E, como sempre, vamos aos tópicos enumerados:
1- O preço agora vai ser R$ 8,90? Se sim, por favor, aumentem o número de páginas e das seções comuNidade e Correio N.
2- Eu sei que a revista é mensal, mas vocês estão muito lentos! Não tem como pegar as novidades sobre os jogos pokémon direto da Big N? Enquanto vocês ainda abordavam uns assuntos antigos, até eu já conheço todos os pokés da nova geração! Eu confiro tudo direto do site www.serebii.net, que é bem completo. O site é todo em inglês, então por que não traduzem as notícias? Peço que façam uma matéria explicando tudo, os novos golpes, as novas berries, o novo continente...
3- *Final Fantasy III* já foi lançado no ocidente? Eu adorei as imagens deste game, mas nunca botei as mãos num *Final Fantasy*. Gosto de RPGs, vocês me recomendam?
4- Alguma notícia de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*?
5- a) Se meu amigo e eu tivermos um Wii, e ele morar a uns 500 metros de distância da minha casa, poderemos jogar juntos via Wi-Fi como na conexão local do DS? Uma amiga minha (a Ana) cogitou isso. É como se fosse no DS, só que no Wii, as capacidades Wi-Fi seriam maiores. É verdade?
b) Como nós conseguiremos os Wii points? Eles são importantes, temos que usá-los para comprar o Opera Browser, que eu não sei para que serve.
c) O que são cartões SD? Como os conseguimos?
d) O Wii entrará na net com a ajuda do Wi-Fi USB Connector do DS?
e) O Wii terá uma câmera?
6- Eu só pedi para parar de chamar o Link de garoto kokiri porque ele é HYLIAN! HYLIAN! Vocês não entendem? Acho que é tudo.

Thiago Dias
Por e-mail

Não, o Thiago e seus tópicos enumerados de novo? Maldição. Mas, vamos lá. Só que agora em ordem aleatória, que é para não acostumar.
6) O que é Hylian, rapaz? A gente não entende isso não. Kokiri!
3) 14 de novembro é o dia. *Final Fantasy* é um dos melhores RPGs do mundo e, por isso mesmo, não recomendamos – isso se você quiser ter vida social. O jogo vai prendê-lo e, quando você perceber, já vai ter passado seu aniversário.
1) Não, só no aniversário de 100 anos. Quando o preço subir definitivamente, a primeira coisa que faremos é abrir a "gaveta-de-dicas-do-Thiago" – onde já não cabe mais nada.
5) Questionário dentro do questionário?
a) Ana, você anda cogitando muito. Ninguém sabe direito, ainda, menina.
e) Câmera? Pode ser, mas por enquanto, não.
d) Provavelmente com o Wi-Fi USB Connector do Wii.
b) Opera Browser é só o programa que o Wii vai usar para acessar a internet. Os Wii points serão comprados com dinheiro da vida real, como o dólar americano, mas não como o real brasileiro, e só online.
c) São pequenos cartões de memória que armazenam até 1 GB de dados, incluindo seus valiosos savegames. Você pode comprá-los, hoje em dia, nas melhores padarias do ramo. Mas recomendamos procurar em lojas de informática confiáveis e que ofereçam garantia.
2) O problema não é ter acesso à notícia, Thiago, mas fechar a revista com um conteúdo que esteja o mais atualizado possível quando ela chegar as bancas – e nem sempre dá, já que fechamos cerca de duas semanas antes de ela chegar às bancas. É a concorrência desleal da internet, amigo.
4) Várias. Sai no primeiro quadrimestre de 2007, tem cel-shading e Link, o garoto kokiri. NW

Notícias

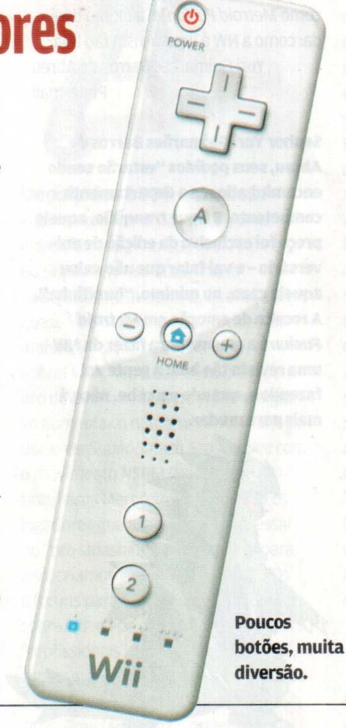
QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Software ajuda desenvolvedores a trabalhar com o Wii-mote

Que o Wii introduzirá no mercado de games um jeito novo de jogar videogame, todos nós já sabemos. Ao invés de apertar um botão, ação esta similar para todos os jogadores, será preciso realizar movimentos. Porém, se você pedir para alguém lançar um disco no ar, verá que as pessoas possuem diferentes maneiras de fazê-lo. Pensando nisso, a empresa de pesquisa em inteligência artificial AiLive anunciou um software para desenvolvedores que facilitará a criação de movimentos para o Wii-mote e seu reconhecimento. Desenvolvido em parceria com a Nintendo, o LiveMove permite que o desenvolvedor realize um movimento com o Wii-mote e registre-o no software, que cria automaticamente toda a programação para a ação. Sendo assim, ele pode registrar diferentes maneiras de lançar um disco no ar para seu jogo e evitar que os jogadores frustrem-se por não conseguirem fazer o movimento da maneira que o jogo exige. Além disso, o LiveMove facilita e torna o processo de desenvolvimento muito mais ágil, dispensando horas de programação.

"O Wii, aliado ao AiLive LiveMove, irá liderar uma nova era de jogos com controles naturais", disse o presidente da AiLive, Dr. Wei Yen. "Equipado com a patente Context Learning, da AiLive, LiveMove mostrará à indústria de games como afastar-se do controle digital indireto para um controle analógico natural pela primeira vez".

A licença do software custará aos desenvolvedores US$ 2500 por unidade e deverá encorajar os criadores de games a encontrar novas soluções para o uso do Wii-mote.



Poucos botões, muita diversão.

ADVENTURES NO DS

Criador de Syberia trabalha em novo jogo para DS

O DS já mostrou ser a plataforma perfeita para jogos do tipo "aponte e clique". Títulos como *Trace Memory* e o software de emulação SCUMMVM, que permite rodar no DS diversos jogos de aventura de grande sucesso para PC, como *Sam & Max* e *Full Throttle*, parecem perfeitos no portátil da Nintendo. E para a nossa sorte, Benoît Sokal, criador dos elogiados *Syberia* e *Syberia II*, também notou isso. A francesa White Bird Productions anunciou que o próximo jogo de Sokal, chamado *Sinking Island*, será lançado não apenas para PC, mas para DS também. Em *Sinking Island*, você será Jack Norm, um investigador que precisa descobrir o responsável pela morte de um homem bilionário, dono de um gigantesco hotel em uma ilha paradisíaca. Como nos melhores contos policiais, serão dez suspeitos a serem investigados, todos com algum motivo em potencial para ter cometido o assassinato. Porém, a situação torna-se alarmante quando é descoberto que a ilha está afundando no mar devido ao peso do hotel, e que importantes evidências serão perdidas para sempre se Jack não agir rápido. A desenvolvedora promete que *Sinking Island* para DS será idêntico à versão para PC, porém com adaptações visuais e na jogabilidade. No portátil, o jogo será controlado na tela de baixo, enquanto a tela de cima ficará reservada para o inventário, mapas etc. Além de *Sinking Island*, outros estúdios europeus, como o Autumn Moon Entertainment (formado por ex-funcionários da LucasArts) e Anaconda, preparam mais jogos do gênero para o DS.


Bonito? Imagine essa paisagem no seu DS!

CURTAS

7 milhões de Nintendogs pelo mundo



Quem diria que *Nintendogs* se tornaria um dos jogos mais vendidos da Big N dos últimos anos? De acordo com a própria Nintendo, cerca de 1 milhão de *Nintendogs* foram vendidos no Japão, 2,2 milhões na América do Norte e 4 milhões na Europa. A Luisa Mell agradece!

EA pode levar The Sims ao Wii

De acordo com a edição de novembro da EGM norte-americana, a Electronic Arts está preparando uma versão de *The Sims* exclusiva para o Wii. Contudo, a informação encontra-se na seção de rumores da revista e a EA ainda não comentou o assunto.

Metal Slug Anthology terá 6º episódio da série

A SNK Playmore incluiu no pacote *Metal Slug Anthology*, para Wii, o recém-lançado para arcades e PlayStation 2, Metal Slug 6. Contando com Metal Slug X, a coletânea trará agora sete jogos. Metal Slug Anthology será lançado exclusivamente para o Wii em novembro.



WIINTERESSANTE

Conferência da Nintendo no Japão traz novidades

A Nintendo realizou em outubro uma nova conferência no Japão para preparar os lojistas e jogadores para a chegada do Wii, anunciando os preços dos acessórios básicos e data de lançamento dos jogos para a região.
O próprio Shigeru Miyamoto revelou uma linha de jogos para o Wii intitulada "Health Pack", na qual encontra-se *Big Brain Academy*, cujo lançamento está previsto para o segundo trimestre de 2007. Neste mesmo trimestre, a Nintendo iniciará uma nova linha de jogos, chamada "Wii Compact Software", títulos estes que poderão ser baixados através do próprio Wii, por preços reduzidos.
Até o final do ano, serão lançados 18 jogos no Japão, sendo que 16 deles estarão disponíveis já no lançamento do console.
Já o Virtual Console terá 60 títulos disponíveis para download até o final do ano, incluindo jogos de Mega Drive e PC Engine.
Em relação ao DS, a Nintendo apresentou o sucessor do jogo de culinária *Cooking Navi*, que já vendeu mais de meio milhão de unidades no Japão desde que foi lançado em julho. Em DS Menu Collection, que está sendo desenvolvido pela Nintendo em parceria com a editora japonesa de livros de receitas culinárias *Orange Page*, serão disponibilizadas centenas de receitas. Um acessório vendido separadamente permitirá ainda que você anexe seu DS à geladeira ou em outras superfícies metálicas para consultá-lo enquanto estiver preparando o prato escolhido.
Talvez o último jogo para GameCube, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, não será comercializado em lojas no Japão, mas através do site da Nintendo. Contudo, de acordo com um representante da Nintendo do Reino Unido, *Twilight Princess* para GameCube será vendido em lojas físicas por toda a Europa.
Até o fechamento desta edição, o mesmo não foi confirmado para a América do Norte.



Vai um *Big Brain* aí?

"Cuidado, ou meu amigo te morde, hein?"

DS + TORIYAMA

Level 5 anuncia seu primeiro jogo para DS

A Level 5, estúdio responsável por alguns dos mais populares RPGs da atual geração de consoles, como *Dark Cloud*, *Dragon Quest VIII* e *Rogue Galaxy*, todos para PlayStation 2, anunciou seu primeiro título para Nintendo DS. Em *Professor Reiton & the Mysterious Village*, os jogadores acompanharão as aventuras de Reiton, um professor britânico, e seu assistente Luke, e precisará resolver dezenas de enigmas. Akira Tago, famoso autor japonês de livros de quebra-cabeças, está dirigindo e supervisionando o projeto, enquanto a produção do jogo será de responsabilidade de Akihiro Hino, o cabeça da Level 5.


"Oi, eu sou o Goku! Brincadeira, sou um parente distante!"

CURTAS

Digimons invadem o DS

A Namco Bandai anunciou *Digimon World DS*, que trará mais de 230 espécies diferentes de Digimon para treinar, evoluir e interagir. O jogo trará suporte Wi-Fi, permitindo a comunicação de jogadores ao redor do mundo.

Capcom dá adeus ao Clover Studio

A Capcom anunciou que fechará sua subsidiária Clover Studio em março de 2007, com o intuito de centralizar seu trabalho em franquias já conhecidas, como *Mega Man*, *Resident Evil*, *Devil May Cry* e *Street Fighter*. O Clover Studio foi criado em 2004, com ênfase na criação de franquias originais, como *Viewtiful Joe*, *Okami* e *God Hand*.



Enigmas de Myst no DS?

O assistente de gerente de marcas da Midway, Craig Parker-Wood, revelou ao website MCV que *Myst*, jogo de aventura clássico do PC, poderá ganhar uma versão para o DS. O jogo foi recentemente convertido para o portátil da Sony, o PSP.



REMELEXO, OBA!

Reveladas músicas de Elite Beat Agents

Quem conhece *Osu! Tatakae! Ouedan*, lançado para Nintendo DS apenas no Japão, deve aguardar fervorosamente por *Elite Beat Agents*, jogo que marcará a chegada da série à América do Norte.
A jogabilidade de *Elite Beat Agents* consiste em tocar nos círculos numerados que aparecem na tela inferior do Nintendo DS, na ordem e de acordo com o ritmo da música. Durante a música, uma história completamente inusitada, no estilo mangá, se desenrola na tela de cima. O sucesso da história depende do seu desempenho com a "dança" dos agentes.
E para acompanhar um jogo tão incomum, nada melhor do que uma trilha musical ainda mais insólita. Confira e você verá que não é tão eclético quanto pensava:





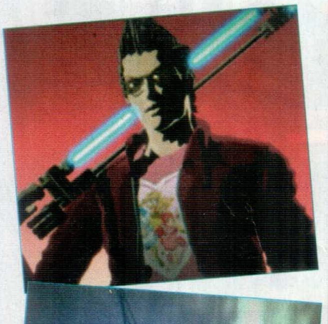
ABC - Jackson Five
Believe - Cher
Canned Heat - Jamiroquai
Highway Star - Deep Purple
I Was Born to Love You - Queen
Jumpin Jack Flash - Rolling Stones
La La - Ashlee Simpson
Let's Dance - David Bowie
Makes No Difference - Sum 41
Material Girl - Madonna
Rock This Town - Stray Cats
September - Earth, Wind and Fire
Sk8er Boy - Avril Lavigne
Survivor - Destiny's Child
The Anthem - Good Charlotte
Walkie Talkie Man - Steriogram
Without a Fight - Hoobastank
Y.M.C.A. - Village People
You're the Inspiration - Chicago

O designer de *Elite Beat Agents*, Keiichi Yano, disse ao blog que selecionou as músicas pensando naquilo que as pessoas ouvem em festas colegiais. "Tudo o que eu posso dizer é que a 'The Anthem' não é a música final. A última fase será um momento que você não esquecerá tão cedo (eu espero!)". "Queríamos que todos tivessem muitas músicas para jogar, então colocamos em um único cartão de jogo o máximo que podíamos! Existem 19 músicas para jogar. Já a quantidade de fases que o jogo terá, você saberá em novembro". O jogo japonês contava com 15 músicas incríveis, uma para cada fase. *Elite Beat Agents*, disponível no Nintendo DS após o dia 6 de novembro.

GO! GO! SUDA!

Heróis no Wii

Go-ichi Suda, responsável por *Killer 7* (GameCube) revelou novidades interessantíssimas sobre sua relação com a Nintendo. Quando indagado sobre a escolha do console para lançamento de seu novo titulo, chamado *Heroes*, Suda afirmou: "O presidente de nossa produtora realmente gosta do Wii [...].
Ele acredita no conceito de sabre de luz, que é simplesmente perfeito para o controller do Wii".
Além disso, ele ressaltou o excelente relacionamento entre as empresas: "Os caras da Nintendo são muito legais. Como nosso estúdio é relativamente pequeno, ficamos contentes pelo suporte da empresa. Estamos felizes por desenvolver jogos para o Wii". Seria esse o começo de uma longa e duradoura relação?





WII (QUASE) HDTV

Nintendo diz sim ao cabo componente

A Nintendo anunciou que disponibilizará cabos de vídeo componente para o Wii, que permitem varredura progressiva (progressive scan). Os modelos oficiais dos cabos serão vendidos por US$ 29,99 exclusivamente através da loja online da Nintendo e dos sites norte-americanos Best Buy, Circuit City e EB Games. Quem já tiver um cabo componente para o GameCube e quiser usá-lo no Wii terá de substituí-lo pelo novo modelo, desenvolvido o novo console. A maioria dos jogos de lançamento do Wii disponibilizarão a resolução 480p, no formato de tela widescreen, ideais para o uso do cabo componente.



CURTAS



Natal sem Wario

Previsto inicialmente para o período de lançamento do Wii, a Nintendo adiou *WarioWare: Smooth Moves* para o dia 15 de janeiro de 2007 na América do Norte. Pelo visto, só poderemos jogar o título mais vexaminoso do novo console da Nintendo após o Natal.

Coletânea da Konami para os saudosistas

O website IGN revelou acidentalmente uma coletânea da Konami para DS: *Konami Classics Series Arcade Hits* trará jogos como *Circus Charlie, Contra, Gradius, Time Pilot, Track & Field* e outros clássicos da década de 80. Só não se sabe ainda como os joguinhos aproveitarão as características únicas do portátil.

Inovação com Red Steel

***Red Steel*, para Wii, terá um modo multiplayer chamado "killer". As diretrizes da missão serão informadas através do alto-falante no controller, aproveitando mais um dos inúmeros recursos do console. A produtora do game, Ubisoft, afirma também que a traquitana será muito útil em outras situações, mas a surpresa está guardada para o lançamento, em novembro.**



A MANA! O MANO!

Produtor de Mana sugere série no Wii

O produtor da série *Mana* e um dos gurus da Square Enix, Kouichi Ishi, falou durante uma entrevista à imprensa que um jogo da série *Mana* está sendo fortemente considerado para o Wii.
Desde que a EGM norte-americana publicou rumores sobre um MMOG baseado em *Mana*, boatos sobre uma versão para o Wii pipocaram na rede.
Ishi também falou sobre a possibilidade de um remake de *Secret of Mana*, o primeiro jogo da série a ser lançado nos EUA, para Super Nintendo. "Se os fãs querem, nós certamente iremos considerar seu desenvolvimento", disse Ishi. E não é só: além de *Secret of Mana*, *Seiken Densetsu 3*, o terceiro jogo da série, lançado para o Super Nintendo em 1995 apenas no Japão, também está sendo considerado pela Square Enix para compor a lista de jogos a serem lançados para o Virtual Console do Wii. Portanto, fãs, manifestem-se!


Secret of Mana, lançado para o Super NES, em 1993.

PIKA-PIKA-PI

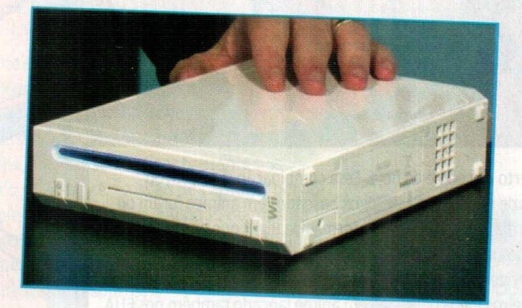
Sucesso absoluto de Pokémon Diamond e Pearl no Japão

A primeira semana de outubro não só marcou a chegada dos aguardados *Pokémon Diamond & Pearl* ao Japão, como também um novo recorde de vendas para o DS. Foram 1,58 milhão de cópias vendidas só nos primeiros quatro dias de vendas, batendo até mesmo as versões *Gold & Silver*, lançadas em 2000 para Game Boy Color, que só na primeira semana, venderam 1,42 milhão de cópias.
Para efeito de comparação, o maior sucesso do DS até agora era *New Super Mario Bros.*, com 865 mil unidades vendidas nos primeiros sete dias após seu lançamento.
O sucesso do lançamento de *Pokémon Diamond & Pearl* se deve não apenas à popularidade dos monstrinhos e do DS no Japão, mas também às novas possibilidades oferecidas por ambas versões: as batalhas, comunicação e troca de Pokémon online.
A demanda por *Pokémon Diamond & Pearl* no Japão continua tão alta que a Nintendo está tendo problemas em suprir todas as lojas com novas unidades, resultando na escassez dos jogos.

UMA EXPLOSÃO DE WIIS!

4.000.000 de Wii até o final do ano

Uma batalha bombástica está para acontecer entre Nintendo, Sony e Microsoft. Novembro e dezembro serão os meses mais importantes do ano para as três empresas, pois marcará o lançamento do Wii, do PlayStation 3 e de importantes títulos para o Xbox 360.
Porém, enquanto a Sony terá que lidar com o baixo número de consoles PS3 a serem disponibilizados no mercado norte-americano (apenas 500.000 unidades), a Nintendo sairá na frente, com a expectativa de vender 4 milhões de unidades do Wii em todo o mundo. "Após a América do Norte liderar o lançamento mundial, no dia 19 de novembro, a Nintendo espera vender 4 milhões de consoles Wii no mundo até o final de 2006, com o maior lote destinado às Américas", disse um porta-voz da Nintendo. "Apesar de esperarmos uma enorme demanda pelo console, estamos trabalhando para garantir um fornecimento abundante e um andamento de vendas consistente". NW





INVASÃO ANIME!

GAME OU ANIME? POR QUE NÃO OS DOIS?

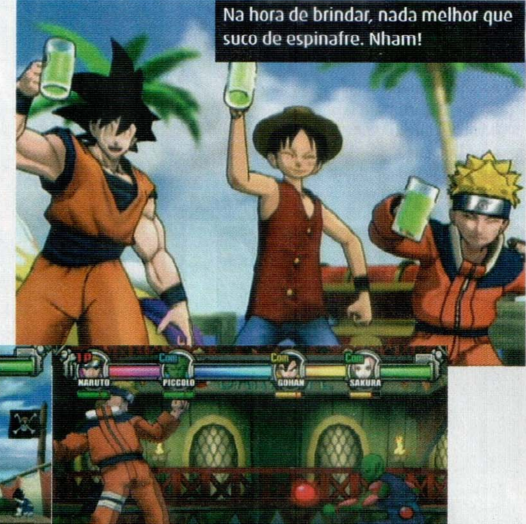
O casamento entre videogames, mangás e animes dá certo e já não é de hoje. Essa combinação já se provou rentável e continua dando resultado. Só neste ano, mais de uma dezena de jogos baseados em animes foram ou serão lançados para as plataformas Nintendo. Podemos dizer que foi nas plataformas da Big N que os games do gênero se expandiram no oriente e ganharam mais destaque no ocidente.

Um bom exemplo é Dragon Ball: Shenron no Nazo (ou *Mystery of Shen Long*, adaptado para o mercado americano, sem muito capricho, como Dragon Power), um dos primeiros jogos baseados em anime lançado também nos EUA, para o saudoso NES em 1986 – a capa da versão americana fugia totalmente do padrão encontrado na obra de Akira Toriyama, além de alguns personagens terem nomes diferentes também.

De lá para cá, muita coisa mudou. Hoje em dia, animes e mangás de sucesso rapidamente ganham uma versão para videogame. O lado B dessas transformações é que boa parte não passa de um mero caça-níquel que leva o nome da série. Com o evoluir dos videogames, as versões jogáveis dos animes e mangás estão se tornando cada vez mais interessantes. É exatamente isso que você vai conferir nas páginas a seguir.

— Gilsomar Livramento e Ricardo Farah

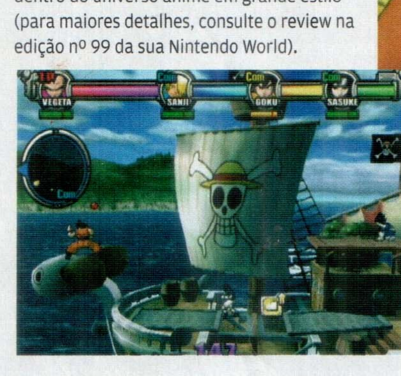
Battle Stadium D.O.N.


Na hora de brindar, nada melhor que suco de espinafre. Nham!

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: GANBARION
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL (APENAS NO JAPÃO)



Emplacando na já antiga onda dos crossovers dos jogos de luta iniciado pela SNK com *The King of Fighters' 94*, mas abordando a fórmula mágica da Nintendo com *Super Smash Bros.*, os fãs de animação japonesa podem contar com super combates envolvendo personagens do universo anime em *Battle Stadium D.O.N.*
O jogo reúne personagens das séries *Dragon Ball Z*, *One Piece* e *Naruto*, oferecendo uma jogabilidade simples e objetiva, cenários que implicam estratégias de combate - adotando ambientações e objetos das séries de origem -, comédia, minigames e muita pancadaria junto a gráficos em cel-shading que o levam para dentro do universo anime em grande estilo (para maiores detalhes, consulte o review na edição nº 99 da sua Nintendo World).



One Piece ワンピース

One Piece DS



PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: NAMCO BANDAI
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: SEM PREVISÃO

Até o momento, nenhum detalhe ou imagens do jogo foi divulgado, apenas seu título provisório. Tudo o que se sabe é que *One Piece DS* trará o pirata Luffy e seus amigos em um jogo com muita ação, valendo-se bastante da tela de toque do portátil da Big N. É aguardar para conferir.

One Piece: Unlimited Adventure

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: NAMCO BANDAI
GÊNERO: AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: INÍCIO DE 2007

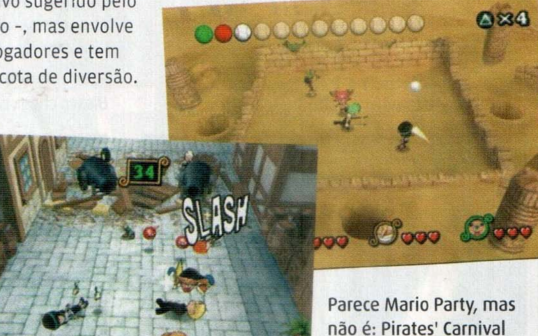


Com a crescente onda de animes-que-viram-games, *Unlimited Adventure* se mostra um título muito interessante a desembarcar no Wii. Além da exploração, das prováveis lutas e muita ação, a ambientação do jogo promete fazer o jogador se entreter bastante nos puzzles usando o Wii-mote - a ação de capturar borboletas, destruir objetos com um machado ou mesmo pescar se mostrou eficiente e divertida. Seja pulando sobre cogumelos vermelhos ou explorando áreas distintas na busca de tesouros, a combinação de jogabilidade prática associada ao estilo visual (colorido e bem animado), lembra muito o anime e promete ser apenas um dos grandes atrativos junto a um enredo que prioriza a liberdade. Definitivamente, o universo *One Piece* promete ser bem explorado e retratado neste jogo, contando com muitos personagens e humor.

One Piece: Pirates' Carnival

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: HAND
GÊNERO: TABULEIRO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL

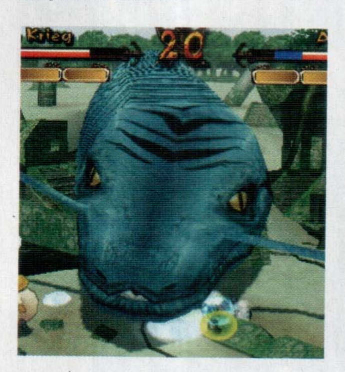
Voltado ao estilo *Mario Party* de ser, *Pirates' Carnival* consegue prender a atenção dos verdadeiros fãs do jogo por ambientar divertidamente o universo *One Piece* em um jogo de tabuleiro, oferecendo 30 minigames criativos e a abordagem de muitos personagens e situações cômicas. O que limita um pouco a diversão do jogo é o carregamento, os loads antes de cada minigame - quebrando um pouco do clima festivo sugerido pelo título -, mas envolve os jogadores e tem sua cota de diversão.



Parece Mario Party, mas não é: Pirates' Carnival traz diversão incessante ao GameCube!

One Piece: Grand Adventure

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: GANBARION
GÊNERO: TABULEIRO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL



Abordando mais a trama original da série animada, *Grand Adventure* se destaca por integrar um sistema de evolução de RPG junto a um sistema de batalha dinâmico. Na pele do capitão Monkey D. Luffy, você terá que cruzar os mares, visitar cidades e ilhas, enfrentar inimigos e recrutar novos aliados para seu navio. Evoluir seus personagens e habilitar extras ao completar as condições especiais de batalha são dois dos pontos divertidos. Além disso, aprender novas habilidades e chamar personagens para dar suporte nas batalhas dá um clima ainda mais anime, com direito a cenas extravagantes e sensacionais de ação.

(ANIME / MANGÁ)

ONE PIECE

ワンピース

Surgiu em 4 de agosto de 1997 na *Weekly Shonen Jump* pelas mãos de Eiichiro Oda, destacando-se como uma das mais bem sucedidas e famosas séries já publicadas pela Shonen Jump – considere que *One Piece* foi o primeiro mangá de Eiichiro que, por sua vez, foi assistente de Nobuhiro Watsuki, autor do mangá *Rurouni Kenshin* (conhecido como *Samurai X* por estes lados). Até o momento, *One Piece* foi lançado em 43 volumes com 430 capítulos, mas não está completo no Japão.

Originalmente, a série tinha sido planejada para durar cerca de cinco anos, mas o sucesso foi tamanho que o mangá ainda continua, assim como a série animada que estreou nas telas da TV japonesa em 20 de outubro de 1999, contando com mais de 275 episódios – a partir do episódio 207, foi adotada a resolução 720p para TVs de alta definição –, tendo ainda sete movies e um OVA.

A trama por trás de *One Piece* o levará a um mundo fantasioso, onde piratas buscam por tesouros. E por mais comum que isso possa parecer, tudo aqui é bem diferente do que você pode imaginar. O protagonista Monkey D. Luffy almeja se tornar o rei dos piratas e para isso ele pretende encontrar o lendário tesouro One Piece, que fora escondido pelo lendário (e morto) pirata Gold Roger. Em sua jornada, Luffy contará com suas habilidades especiais, obtidas após comer um fruto mágico que dá habilidades específicas a cada indivíduo – no caso do protagonista, ele pode se esticar.

Ao longo de sua aventura a bordo do navio Going Merry, ele recruta distintos e interessantes aliados para sua tripulação, enquanto segue rumo ao final da Grande Rota, onde supostamente encontrará o One Piece. Mas como dizem que quem conseguir o tesouro de Gold Roger se tornará o maior pirata de todos os tempos, não são poucos os inimigos (muitos também contam com habilidades especiais atribuídas às frutas mágicas) que aparecerão no caminho de Luffy e seus amigos. Enfim, uma combinação insana de ação, aventura e variedade na dose certa.

Mas o sucesso de animação no Japão não se reflete no Brasil. O Cartoon Network passou a exibir o anime em maio deste ano, mostrando 52 episódios até então. Mas diferente da versão original japonesa, a lançada fora do Japão acabou se transformando em uma verdadeira colcha de retalhos: os 52 episódios exibidos foram o que sobrou dos cortes, colagens e edições de 84 episódios da série original! Cenas que tinham sangue foram "limpas", personagens que morreram foram dados como hospitalizados, cigarros e charutos foram transformados em doces... Enfim, todo e qualquer conteúdo visto como inadequado para crianças foi eliminado. Acreditem ou não, tudo pela mão da própria Toei Animation, que editou o material que foi distribuído por toda América Latina pela 4Kids Entertainement, que acabou sendo a vilã da história.

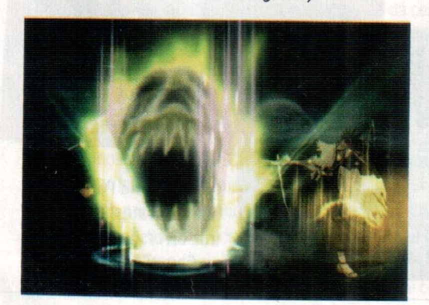
Já o mangá em versão brasileira, trazido pela Conrad Editora, que o lançou em 2001, é publicado mantendo uma tradução fiel à original e conseqüentemente salvando a magia que foi muito deturpada no anime.





Bleach: Wii Shiraka Kirameku Rinbukyouku

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: SEGA
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2006 (JAPÃO)





Os jogos de luta envolvendo samurais são legais. Sim, todos os que já tiveram a oportunidade de jogar *Samurai Shodown / Spirits* nos arcades sabem muito bem.

Bleach chega para dar uma turbinada na proposta, levando o jogador a incorporar mesmo um guerreiro de espada em meio a combates ferrenhos e ataques mágicos. Como? Através do Wii e a funcionalidade do Wii-mote. Visualmente, o jogo é interessante, pendendo para o cel-shading em ambientação 3D, e contará com um personagem inédito em sua crescente lista: Arturo Prateado, desenhado por Kubo Tite (criador da série em mangá) especialmente para este título.

A fluência de movimentos e super ataques, no primeiro momento, passa a sensação de algo tradicional dos jogos de luta. Mas o diferencial se encontra justamente em como usar os ataques especiais: você usará o Wii-mote para desencadear a ordem de cortes com a espada, simulando seus ataques. Sem dúvida, os fãs terão muito mais prazer em incorporar seus personagens favoritos. E ao que tudo indica, isso é apenas uma das novidades mostradas.

(ANIME / MANGÁ)

BLEACH

ブリーチ

Em 5 de janeiro de 2002, o mangá *Bleach*, de autoria de Kubo Tite (pseudônimo adotado por Noriaki Kubo), era lançado no Japão. Mas antes do sucesso, *Bleach* tropeçou em alguns problemas: inicialmente havia sido recusado pela Shonen Jump (que havia cancelado outro projeto do autor, *Zombie Powder*, devido à falta de popularidade e abuso de conteúdo sexual), e por parecer muito com *Yu Yu Hakusho*. Mas graças a uma carta enviada por Akira Toriyama (ídolo de Kubo), o projeto então começou a caminhar e resultou nos 24 volumes lançados até agora no Japão.

E mais uma vez a regra do sucesso se fez valer: o anime então foi ao ar em 5 de outubro de 2004 na TV japonesa, contando com mais de 100 episódios, três OVAs e um filme que será lançado ainda em dezembro deste ano. Assim como *Naruto*, *Bleach* também alcançou um título de sucesso e arrebanha fãs pelo mundo afora, incluindo no Brasil - que também não conta, ainda, com o anime ou mangá oficialmente.

A trama é focada no jovem brigão Ichigo Kurosaki, que consegue enxergar espíritos e tenta ajudar - mas normalmente acaba se irritando com muitos deles. Certa noite, ele se depara com o espírito de uma mulher, Rukia Kuchiki, vestida com um kimono preto. Espantada com a sensibilidade e a alta energia espiritual de Ichigo, o espírito revela que é um Shingami e tem como missão voltar à Terra e mandar espíritos puros para a Soul Society (algo com o Céu ou Nirvana no mundo de *Bleach*) e exterminar os Hollows (espíritos maus). O jovem é atacado por um Hollow, mas é salvo pelo Shingami, que entrega sua energia a Ichigo, tornando-o apto a batalhar em pé de igualdade contra os espíritos maus, e assim ele se torna um Shingami temporário.


Essa turma passou no Jassa, antes de posar para essa ilustração.



Bleach DS 2ND: Kokui Hirameku Requiem

PLATAFORMA: **NINTENDO DS**
PRODUÇÃO: **SEGA**
DESENVOLVIMENTO: **TREASURE**
GÊNERO: **LUTA**
NÚMERO DE JOGADORES: **1 A 4**
LANÇAMENTO: **FINAL DE 2006**

Repetindo o sucesso do primeiro jogo lançado para o Nintendo DS, *Kokui Hirameku Requiem* contará com novos personagens - novas técnicas para os antigos lutadores -, cartas inéditas e combates ferrenhos de até quatro jogadores simultâneos se digladiando em um cenário dividido em dois planos de ação. Destaque para os combates single player, em que os sprites dos personagens serão aumentados durante momentos dramáticos ou uso de magias. E dentre as melhorias em relação ao jogo anterior, conte também com combates via Wi-Fi, muito mais simplificado para se conectar e batalhar online.

Yu Yu Hakusho DS:
Ankoku Bujutsukai Hen 幽遊白書

PLATAFORMA: **NINTENDO DS**
PRODUÇÃO: **TAKARA TOMY**
DESENVOLVIMENTO: **TAKARA TOMY**
GÊNERO: **AÇÃO / RPG**
NÚMERO DE JOGADORES: **1**
LANÇAMENTO: **DISPONÍVEL (JAPÃO)**

Mais uma vez, o detetive sobrenatural Yusuke Urameshi chega em um jogo divertido, agora para o portátil da Big N. O jogo vai desde o começo da série animada até o Torneio das Trevas, no qual humanos e demônios batalham ferozmente, com o auge da batalha contra os irmãos Toguro. O grande diferencial do jogo está em seu estilo ação com RPG. Além de Yusuke, você contará com Kuwabara, Hiei e Kurama - você pode alternar entre eles durante os combates, quando a Stylus será usada constantemente, permitindo que o jogador execute os golpes especiais. Melhor ainda é que além da Stylus, o jogo conta com o acessório Jabun - o anel catalisador que Yusuke ganha de Botan, permitindo que o jogador eleve o poder do Leigun de Yusuke, transformando-o em um super disparo. Apesar de já disponível no Japão, não há nada revelado sobre um possível lançamento nos EUA, obrigando os verdadeiros fãs a recorrerem a importadoras.



Tradução: "Meu Rayban grudou na cara, não consigo removê-lo! Grrrr!"

(ANIME / MANGÁ) YU YU HAKUSHO 幽遊白書

O mangá de autoria de Yoshihiro Togashi foi publicado na *Weekly Shonen Jump* originalmente em novembro de 1990 e teve sua conclusão em 1994, rendendo 19 volumes - em 2004, foi relançado em uma compilação em 15 volumes, contendo novas capas, ilustrações e páginas coloridas. No dia 10 de outubro de 1992, a série animada foi ao ar no Japão, disputando, e às vezes até superando, a audiência de *Dragon Ball*. *Yu Yu Hakusho* teve seu último episódio exibido em 7 de janeiro de 1995, contando com 112 episódios, dois OVAs e dois filmes.
A trama girava em torno de Yusuke Urameshi, um típico valentão encrenqueiro da escola, que colecionava inimigos, tendo como principal rival Kazuma Kuwabara. Apesar de temido por muitos outros encrenqueiros de escolas vizinhas, certo dia ele salvou a vida de um garoto que jogava bola na rua, custando sua vida. A atitude heróica e bondosa, que quase ninguém



acreditava existir em Yusuke, foi vista pelo mundo espiritual como um desperdício, uma vez que o garoto seria atropelado, mas escaparia ileso.
Começando sua jornada pelo mundo espiritual, Yusuke ganha uma chance de voltar à vida e ao fazer isso, ele acaba se tornando o detetive sobrenatural que lida com demônios e criaturas no mundo dos homens.
O anime estreou oficialmente na TV brasileira em maio de 1997, na extinta Rede Manchete, trazida pela hoje falida Tikara Filmes (que exibiu todos os 112 episódios com muitas alterações sutis). Em fevereiro de 2004, o Cartoon Network trouxe de volta a série totalmente redublada - inclusive com algumas mudanças de horário e até saindo da grade de programação por ser considerado inadequado para menores -, e também passou a ser exibido pelo canal Rede 21 em novembro de 2005 (sem contar o drama que foi o anime no canal da Band).
A salvação brasileira, mais uma vez, veio com o mangá oficial publicado pela editora JBC, rendendo um total de 38 edições que foram publicados de 2002 a 2004.



Fullmetal Alchemist: Omoide No Soumeikyoku 鋼の錬金術師

PLATAFORMA: **GBA**
PRODUÇÃO: **BANDAI**
DESENVOLVIMENTO: **TOM CREATE**
GÊNERO: **RPG**
NÚMERO DE JOGADORES: **1 A 2**
LANÇAMENTO: **DISPONÍVEL (JAPÃO)**



Abordando outro tema mangá / anime de grande sucesso, o GBA recebeu o RPG de *Fullmetal Alchemist*, no qual o sistema de batalha se baseia no uso de cartas valendo-se da alquimia. Aqui, você encarna os irmãos Edward e Alphonse Elric que, após tentarem ressuscitar sua mãe através da alquimia, sofrem grandes perdas. Edward perde uma perna, além de sacrificar um de seus braços para transmutar a alma de seu irmão, que perdera todo o corpo. Eles partem em busca da Pedra Filosofal para corrigir o erro. O jogo aborda um enredo original baseado na série animada, contando com muitos personagens. O sistema de batalha, apesar de se basear no uso de cartas, é quase em tempo real e conta com uma barra de tempo que, quando cheia, permite aos personagens desferir uma ação. O interessante é que cada personagem possui ataques particulares, em que Edward usa alquimia e seu irmão abusa de ataques físicos, por exemplo. Itens relacionados à alquimia podem ser usados para melhorar os atributos dos demais membros do grupo. E por mais complicado que possa parecer o uso de cartas no jogo, na prática, a coisa é bem simples e divertida.
No game, também se encontram os combos, realizados quando seus personagens atacam simultaneamente o mesmo inimigo. O jogo conta com muitos eventos além da trama principal - no oriente, foi lançada uma edição limitada com material bônus. O jogo tem muito potencial e desafio, mas tudo indica que, assim como muitos outros, pode não chegar ao ocidente.

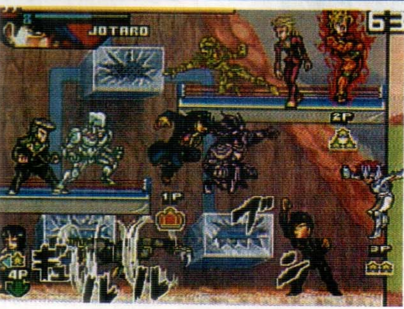
Jump! Ultimate Stars

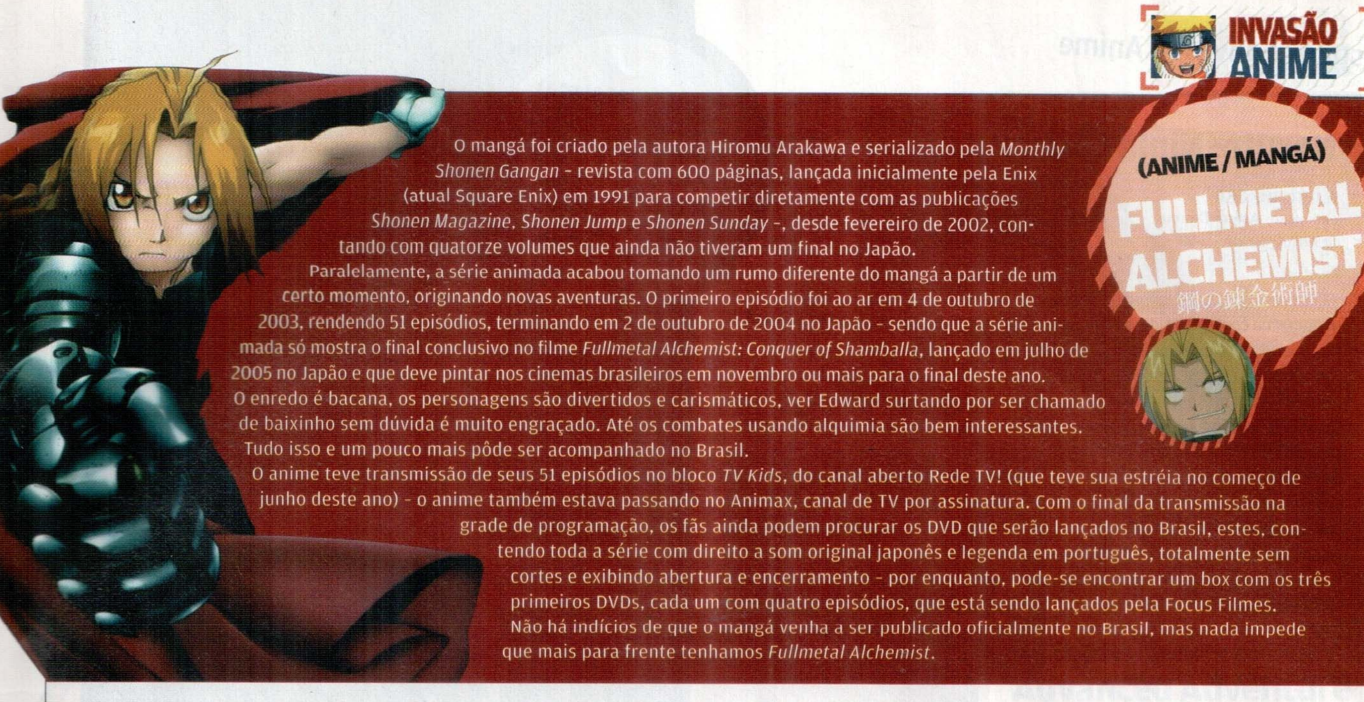


PLATAFORMA: **NINTENDO DS**
PRODUÇÃO: **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO: **GANBARION**
GÊNERO: **LUTA**
NÚMERO DE JOGADORES: **1 A 2**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2006 (JAPÃO)**

Insanidade define bem o que os fãs de anime e mangá encontrarão neste título para o Nintendo DS. Motivo? Você terá 300 personagens entre guerreiros e ajudantes, migrados de 40 séries distintas, dentre as quais já estão confirmadas: *D.Gray-man, Dr. Slump, Dragon Ball, Gintama, Houshin Engi, Hunter X Hunter, Jojo's Bizarre Adventure, Naruto, One Piece, Rurouni Kenshin, Saint Seiya, Shaman King, Yu-Gi-Oh!, Yu Yu Hakusho, Bleach, Captain Tsubasa, Death Note, Prince of Tennis, Slam Dunk* - todas já publicadas pela revista *Shonen Jump*, promovendo um verdadeiro quebra-quebra nunca imaginado. A simplicidade da jogabilidade será mantida, mas cada personagem terá um golpe especial característico. Ao mesmo tempo, os cenários prometem surpresas, variando entre complexidade e destruição. E, definitivamente, as partidas Wi-Fi nunca mais serão as mesmas entre os fãs de animação e da Nintendo depois deste jogo. O lado ruim é que uma versão ocidental está fora de cogitação, obrigando os fãs a recorrerem, mais uma vez, a importadoras se quiserem ter essa relíquia em mãos.







O mangá foi criado pela autora Hiromu Arakawa e serializado pela *Monthly Shonen Gangan* - revista com 600 páginas, lançada inicialmente pela Enix (atual Square Enix) em 1991 para competir diretamente com as publicações *Shonen Magazine, Shonen Jump* e *Shonen Sunday* -, desde fevereiro de 2002, contando com quatorze volumes que ainda não tiveram um final no Japão.

Paralelamente, a série animada acabou tomando um rumo diferente do mangá a partir de um certo momento, originando novas aventuras. O primeiro episódio foi ao ar em 4 de outubro de 2003, rendendo 51 episódios, terminando em 2 de outubro de 2004 no Japão - sendo que a série animada só mostra o final conclusivo no filme *Fullmetal Alchemist: Conquer of Shamballa*, lançado em julho de 2005 no Japão e que deve pintar nos cinemas brasileiros em novembro ou mais para o final deste ano.

O enredo é bacana, os personagens são divertidos e carismáticos, ver Edward surtando por ser chamado de baixinho sem dúvida é muito engraçado. Até os combates usando alquimia são bem interessantes. Tudo isso e um pouco mais pôde ser acompanhado no Brasil.

O anime teve transmissão de seus 51 episódios no bloco *TV Kids*, do canal aberto Rede TV! (que teve sua estréia no começo de junho deste ano) - o anime também estava passando no Animax, canal de TV por assinatura. Com o final da transmissão na grade de programação, os fãs ainda podem procurar os DVD que serão lançados no Brasil, estes, contendo toda a série com direito a som original japonês e legenda em português, totalmente sem cortes e exibindo abertura e encerramento - por enquanto, pode-se encontrar um box com os três primeiros DVDs, cada um com quatro episódios, que está sendo lançados pela Focus Filmes.

Não há indícios de que o mangá venha a ser publicado oficialmente no Brasil, mas nada impede que mais para frente tenhamos *Fullmetal Alchemist*.



Naruto: Gekitou Ninja Taisen EX

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: TOMY
DESENVOLVIMENTO: TOMY
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4
LANÇAMENTO: 2007

Gekitou Ninja Taisen EX nada mais é que a versão oriental de *Clash of Ninja*, a saga consagrada no GameCube aqui no ocidente. No Japão, *GNT* surgiu em 2003 para o próprio GC, se firmando pelo seu sistema de luta inteligente e visual fiel ao desenho animado (graças ao uso do cel-shading).

A continuação, desta vez para o Wii, promete não só melhorar como implementar novidades imprescindíveis para fazer jus ao novo console da Nintendo. Nada foi confirmado sobre as funcionalidades do Wii-mote, nem mesmo de como será a jogabilidade do game. Tudo que sabemos é que possivelmente dominaremos boa parte dos "jutsus" (posições de ataques ninjas) dependendo da movimentação feita com o controller, dando uma imersão maior ao game. Quanto à história, tudo indica que o foco ficará para a última temporada, que está sendo exibida no Japão, uma vez que a lista de personagens promete ser a maior de todos os games da franquia até então. É aguardar para ver.

Naruto: Clash of Ninja 2

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: D3
DESENVOLVIMENTO: TOMY
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL

O primeiro *Clash of Ninja* foi realmente um título surpreendente da franquia *Naruto*. E a continuação promete não deixar a peteca cair, dando continuidade ao bom sistema de luta e às opções de jogo, mas também implementando novidades sutis e inteligentes.

Naruto, para quem não sabe, é o que podemos chamar de "a febre pós-*Dragon Ball*". Em *CoN2*, o modo principal de história se estende muito mais do que na edição anterior, colocando personagens como Hinata e Ino Yamanaka na trama. E o melhor, todos estarão disponíveis para jogar no modo de até quatro jogadores - maravilhas que o GameCube proporciona.



Em Naruto, os oponentes sempre perdem a batalha. Ficam rindo da peruca loira do herói, e acabam apanhando.

Naruto: Ninja Council 2

PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: Aspect Digital
DESENVOLVIMENTO: Tomy
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: Disponível

Muito parecido com *Dragon Ball Adventure*, *Ninja Council 2* é um game de plataforma com visão side-scroll privilegiada. As novidades em relação a versão anterior ficam para o tamanho das fases: três vezes mais longas, e para os personagens: duas vezes maiores. Todas as habilidades de Naruto, Sasuke e Sakura marcam forte presença no título, que esbanja gráficos e jogabilidade de qualidade invejável. Se não bastasse, o game ainda traz modo cooperativo para dois jogadores se divertirem juntos na aventura principal e até mesmo um Battle Mode para até quatro jogadores simultâneos, em que você tem a chance de provar que é o verdadeiro ninja do game. Vale lembrar que este provavelmente será um dos últimos títulos da franquia para o saudoso GBA; por isso, tenha certeza de que este é um dos melhores títulos.



Naruto RPG 3: Reijuu vs Konoha Shoutai

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: Tomy
DESENVOLVIMENTO: Tomy
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2
LANÇAMENTO: Final de 2006

Não confunda com o nome do game, *Naruto RPG 3* é na verdade o segundo game do gênero e da franquia para o DS. A maior novidade aqui fica para sua história, totalmente exclusiva, não se baseando em nenhum episódio do anime ou capítulo do mangá. Naruto e seus amigos enfrentarão um grupo de mercenários conhecidos como "Mu".
Usando a tela sensível e a Stylus, cabe a você resolver quebra-cabeças e desvendar puzzles que surgirão pelas dungeons do game.
Em um deles, por exemplo, você deve apagar as velas assoprando no microfone do portátil. Mas é claro, os botões principais são usados para acesso à boa parte dos menus e interatividade do game. O visual tem tudo para lembrar os melhores RPGs da Square Enix, com o capricho no sentido dos efeitos visuais que só o grupo da Camelot (com *Golden Sun*) sabe fazer em um portátil.





(ANIME / MANGÁ)

NARUTO
ナルト

O fenômeno Naruto é obra de Masashi Kishimoto (que se inspirou no trabalho de Toriyama, mais precisamente em Dragon Ball) e também começou pela Weekly Shonen Jump em novembro de 1999 até os tempos de hoje.
O mangá parece estar longe de ter um final e até então, no Japão, foram lançados cerca de 36 volumes. A versão anime foi lançada no dia 3 de outubro de 2002, contando com mais de 200 episódios, três filmes e três OVAs (Original Video Animation que abordam tramas paralelas ao enredo original) – na cronologia da série original, o primeiro OVA ocorre após o episódio 19, o segundo se encaixa após o episódio 80, enquanto o terceiro foi um disco-bônus lançado inicialmente junto com o jogo Naruto: Narutime Hero 3 para PlayStation 2.
Para se ter uma idéia, a fama de Naruto já passou por alguns países e se tornou um fenômeno mesmo entre o público brasileiro, que ainda não tem representação do mangá ou anime oficialmente no Brasil.
Um dos fatos marcantes e também irritantes para os mais ávidos pela continuação é a inclusão dos Fillers, que são episódios criados exclusivamente em versão anime, abordando a trajetória solo de alguns personagens, ou seja, fogem totalmente da trama original criada por Kishimoto. Tudo para não fazer o anime depender do progresso do mangá, já que um episódio costuma abordar vários capítulos ao mesmo tempo. E qual o segredo do sucesso por trás de tudo isso? Algo simples: muitos personagens carismáticos, ação e combates insanos com muitas pontas de comédia e uma trama bem detalhada.
Um vilarejo ninja chamado Konoha, há muito tempo, foi visitado pela raposa gigante de nove caudas que destruiu casas e matou muitos ninjas. O líder da aldeia, não conseguindo vencer o inimigo, optou por usar uma técnica proibida: aprisionar o mal no corpo de uma criança. E o escolhido foi o protagonista, Uzamaki Naruto. A infância de Naruto é marcada pelo silêncio que todos os adultos guardam sobre seu passado, tornando-o odiado por todos e, conseqüentemente, pelas crianças que fazem o mesmo sem mesmo ter motivo. Naruto não é tão bom com técnicas ninjas – exceto no uso das artes de perversão –, não consegue fazer amigos facilmente e é mal-visto por todos no vilarejo.
Para mudar a imagem de garoto problemático, Naruto decide chamar a atenção e se tornar o maior ninja de todos os tempos. E durante sua jornada, ele descobre um pergaminho que expõe o motivo dele ser odiado pelos adultos. Este é apenas o ponto de partida que leva o herói a encontrar muitos inimigos, conquistar amigos e se aprimorar cada vez mais nas batalhas, sem deixar o lado cômico de fora.



Dragon Ball Z
ドラゴンボール

Dragon Ball Z RPG

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: Bandai
DESENVOLVIMENTO: Atari
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006 (Japão)

Até então, o título está envolto em grandes mistérios. Não sabemos como será esta versão em RPG de *Dragon Ball* no DS, nem ao menos quais recursos do Nintendo DS serão usados no game. O título foi anunciado durante a E3 deste ano ao lado de *DB: Budokai Tenkaichi 2* (Wii) e, como na maioria dos games baseados em uma franquia de anime, será lançado inicialmente no Japão. O que podemos esperar, já que o título do jogo deixa claro, é que o foco será a saga *Z* da série, a maior de todas. Ou seja, prepare-se para enfrentar a chegada dos Saiyajins Vegita e Nappa à Terra, a viagem dos guerreiros Z ao mundo Namekusei, onde enfrentam as forças Ginyu e a tirania de Freeza, as malevolências de Dr. Maki Gero com os Andróides e Cell e, finalmente, quando os heróis reúnem seus maiores poderes e unem forças para derrotar Majin Buu.



Dragon Ball: Buu and Transformation 2 Pack

PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: BANDAI
DESENVOLVIMENTO: ATARI
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL

O grande destaque deste pack é justamente trazer dois games já consagrados no GBA: *Buu's Fury* e *GT Transformation*. Em Buu's Fury, a aventura limita-se basicamente na saga Z da série, permitindo que você controle Goku, Vegeta, Gohan, Goten e Trunks, em um título de plataforma que mistura muita pancadaria com poderes especiais – com direito até mesmo à fusão de Gotenks e Vegetto. Enquanto isso, *GT Transformation* foca basicamente na última saga do anime, *GT*, quando Goku é transformado em criança novamente após um pedido feito por um de seus inimigos a Shen Long. Mais uma vez, o game de plataforma lhe permite jogar com os principais guerreiros da saga GT, passando por aventuras pelo espaço e de volta à Terra.
Ambos títulos trazem modo multiplayer para que os jogadores se desafiem e testem suas habilidades. Ou seja, para fãs da série *Dragon Ball*, perder este pack é vergonha máxima.



Duas aventuras pelo preço de uma. Nada como uns bons sopapos com a turma de DBZ!

(ANIME / MANGÁ)
DRAGON BALL
ドラゴンボール

Muito antes de se tornar uma série animada de sucesso, o trabalho de Akira Toriyama destacava-se na revista *Weekly Shonen Jump*, do Japão. *Dragon Ball* começou a ser publicado no formato mangá em 1984 e terminou em 1995, totalizando 42 volumes.
Lenda chinesa, um mundo fantasioso onde alta tecnologia e dinossauros co-existiam, personagens com nomes de instrumentos e tipos de alimento / comida - além da ingenuidade de Goku resultar em momentos hilários -, lutas incríveis com direito a super poderes e muitas reviravoltas são apenas algumas das características marcantes da trajetória do herói Son Goku ao encontrar a jovem Bulma em sua busca pelas lendárias esferas do dragão (Dragon Balls).
No Japão, a série animada foi adaptada e dividida em duas fases: *Dragon Ball* (que foi ao ar em fevereiro de 1986, abordando a infância do herói com muita comédia ao longo de 153 episódios, e terminou em 12 de abril de 1989) e *Dragon Ball Z* (que foi ao ar em 18 de abril de 1989, abordando a fase adulta de Goku com um tema mais sério, violência e revelações ao longo de combates titânicos junto a seus amigos para defender a Terra ao longo de 291 episódios - terminou em 31 de janeiro de 1996).
Depois veio *Dragon Ball GT*, exclusiva em anime (exibida de 7 de fevereiro de 1996, abordando novamente o lado cômico junto a viagens pelo universo ao longo de 64 episódios, até 19 de novembro de 1997) - fase que não existe em versão mangá escrita por Toriyama, mas contou com acompanhamento do mesmo durante as gravações.
No Brasil, *Dragon Ball* havia sido exibido inicialmente em 1996 no SBT, contando apenas com 60 episódios - em 2002, *Dragon Ball* passou a ser exibido pela Rede Globo e passou todos os 153 episódios.
Mas o sucesso da saga de Goku e seus amigos começou mesmo com a transmissão de *Dragon Ball Z* em 1999 no Cartoon Network. Em dezembro de 2002, o canal pago também exibiu a não tão famosa continuação *Dragon Ball GT*, e desde maio deste ano, exibe a fase *Dragon Ball*.
As três fases da série tiveram muitos diálogos alterados e cenas editadas em relação à versão original japonesa. Entretanto, *Dragon Ball* é uma das fases que mais sofreu com as censura: foi redublada três vezes e teve cenas de até um minuto totalmente cortadas por mostrar conteúdo considerado impróprio em alguns episódios.
Já no campo dos mangás, a Editora Conrad fez uma verdadeira revolução no Brasil ao trazer *Dragon Ball* no ano 2000. Além de manter o formato original de leitura da versão oriental, da direita para esquerda, o mangá se estendeu por 83 edições, sendo que a fase da infância de Goku (*Dragon Ball*) conta com 32 edições, enquanto a fase adulta (*Dragon Ball Z*) conta com 51 edições - lembrando que as duas fases da saga de Goku no mangá original japonês é conhecida apenas como *Dragon Ball*.

Dragon Ball: Advanced Adventure

PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: BANPRESTO
DESENVOLVIMENTO: BANPRESTO
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: DISPONÍVEL



Lançado em julho deste ano, *Advanced Adventure* resume-se simplesmente à primeira saga de *Dragon Ball*, quando Goku ainda é um garoto que está aprendendo a dominar seus poderes e é treinado por Mestre Kame ao lado de Krylin para competir pelo torneio Budokai, enquanto enfrenta os inimigos da corporação Red Ribbon e salva o planeta do alienígena Piccolo Daimao. O game, como o título sugere, é de plataforma com espírito de aventura no bom estilo *Mega Man*. Em cada fase, você enfrenta diversos inimigos com a ajuda do seu bastão mágico e de sua nuvem voadora. E, claro, a partir de um momento específico, você passa a controlar seu ki e a usar seu poderoso Kamehameha, que pode ser carregado quando se pressiona o botão de ação.
Em suma, podemos dizer que esta é a melhor aventura da franquia no portátil GBA, além de ser a que possui a história mais completa da primeira saga de Goku e seus amigos.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: ATARI
DESENVOLVIMENTO: ATARI
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2006



Budokai Tenkaichi 2 tem tudo para ser o título mais completo e mais competente da franquia *Dragon Ball*. Graças ao controller do Wii, jogar esta versão promete fazer com que você se divirta com a saga consagrada de Akira Toriyama enquanto faz ginástica. A audácia da produtora é gritante em relação a qualquer outro jogo de luta já feito. A começar pela lista de personagens, mais de 100 se você não sabe, que trará famosos de absolutamente TODAS as sagas do desenho (*DB*, *DBZ* e *DBGT*). Portanto, prepare-se para ter a opção de controlar membros da Red Ribbon, os vilões das forças especiais Ginyu e até mesmo os terríveis Androids do futuro. O palco desta batalha também é generoso: cerca de 15 cenários distintos estarão disponíveis para os aspirantes a Saiyajins, humanos superpoderosos ou Namekuseijins fazerem a festa.

Sistema emblemático



Apesar de ser um jogo de luta, *BT2* trará doses cavalares que um bom RPG merece. Os jogadores poderão personalizar seus lutadores, aprimorando suas habilidades, evoluindo arquétipos e conquistando novos poderes, tudo graças ao modo principal, que promete tomar boa parte do seu tempo até ser concluído.

No entanto, o grande trunfo fica mesmo para a forma como *Budokai Tenkaichi 2* será jogado no Wii. Duas maneiras distintas de jogar: a primeira é a tradicional, jogada com o *Wii-tastic*, com o controller do GameCube ou com o Wavebird, ou seja, comandos tradicionais com botões específicos para ataques físicos e especiais. Por outro lado, a segunda maneira de jogar usará o Wii-mote e o Nunchuk. Com o direcional analógico, você controlará o personagem pelo cenário. Se você pular com o botão C e mover o Wii-mote, seu guerreiro voará para a direção que desejar. Os ataques são feitos com o botão de ação, o botão A, enquanto que com o B você carregará seu ki. Mais uma vez, o D-pad poderá ser usado para defender os ataques do oponente, sendo que se você pressioná-lo e mover o Wii-mote com agilidade, seu personagem realizará um super-dash. Para os ataques especiais, você usa uma combinação de botões que envolverá o Z como principal ativador do golpe. Por exemplo, para realizar o famoso Kamehameha de Goku, você precisará pressionar os botões Z e B, enquanto movimenta o Wii-mote no mesmo sentido que Goku "fecha as mãos" para concentrar a energia do ataque no desenho.

Dragon Ball: Budokai Tenkaichi 2 ainda não teve todos os seus trunfos revelados. Tudo indica que teremos um modo de torneio (o famoso Budokai) e, quem sabe, até mesmo um modo online. Tudo que sabemos até então é que este será um dos, se não o melhor, *Dragon Ball* já feito no mundo dos games.





Com exclusividade (e uma Genki-dama carregada com a energia de todos os leitores), a equipe da Nintendo World descolou uma entrevista com Ryo Mito, produtor de *DBZ: Budokai Tenkaichi 2*, da Atari. Confira:

Nintendo World: Sabemos que a lista de personagens do jogo é generosa. Você pode nos revelar alguns dos guerreiros que estarão presentes pela primeira vez em um game da franquia?
Ryo Mito: Dos que posso revelar, incluem-se Lord Slug (o Super Namekuseijin) e o Android 13, ambos personagens dos OVAs e cada qual com suas habilidades fiéis à série. Além destes, os jogadores terão a chance de jogar pela primeira vez com Cui, Turles, Hidelgarn, Tapion, Garlic Jr., Salza, o Mestre Kame, a jovem Pan, entre outros. Ao todo, espere por ter uma generosa lista com mais de 120 personagens!

NW: Além da fase Z, será possível jogarmos o modo principal da primeira saga *Dragon Ball* e da última (*Dragon Ball GT*)?
Ryo: Claro que sim! Os jogadores terão cerca de 20 capítulos distintos para jogar no Story Mode. E dentre esta lista, encontrarão episódios da saga *DB*, *DBZ* e *DBGT*, totalizando cerca de 60 horas de jogo e pelo menos 200 batalhas.

NW: Quais as dificuldades em tornar possível o universo *Dragon Ball* no Wii?
Ryo: Optamos por desenvolver uma nova tecnologia de jogabilidade exclusiva para o Wii. E esta, sem dúvida, foi a parte mais difícil de todas. A movimentação do personagem feita pelo Nunchuk e suas habilidades sendo coordenadas pelo Wii-mote fazem desta configuração uma nova experiência de jogar um game da série *Dragon Ball*.

NW: Durante a E3 deste ano, percebemos que com o controller do Wii, será possível imitarmos a posição de ataque do Kamehameha de Goku durante a execução do golpe. Você pode nos revelar algumas outras opções que serão possíveis apenas graças aos recursos do Wii?
Ryo: A grande novidade fica mesmo para o a diferença em se jogar no Wii. Tente, por exemplo, imitar o ataque especial de Piccolo (o Makankosappo) com o controller e você verá como é o mesmo tipo de posição de ataque.

NW: Teremos algum modo online, no qual será possível desafiar outros jogadores e até mesmo criar um torneio *Budokai* via rede?
Ryo: Infelizmente, não teremos um modo online. Entretanto, o jogo trará uma opção para que cada personagem tenha um password. Assim, quando o jogador personalizar seu guerreiro, atribuindo novos golpes e habilidades, poderá transmitir este password para seu amigo, que terá a chance de enfrentá-lo em outra parte do planeta, mesmo que seja contra um personagem controlado pelo computador.

NW: Na versão anterior, umas das opções mais divertidas era a opção de evoluir seu guerreiro ao longo das batalhas. Teremos isso no novo game?
Ryo: Assim como no game anterior, os jogadores poderão personalizar seus guerreiros com novas habilidades e melhorias de status específicos. A grande novidade é que este sistema estará muito mais complexo, permitindo que o jogador compre novas habilidades (agora estocadas como "itens Z") no próprio Story Mode.

"Monstrinhos à parte"

Fãs de Pokémon, acalmem-se. A série animada dos monstrinhos não foi destacada em nossa matéria especial justamente pela sua importância. Quanto aos games do universo *Pokémon*, não há do que reclamarmos. Ao todo, já foram lançados 13 títulos principais, além de mais nove títulos de enredo paralelo (leia mais em nosso Retrô da edição 95). O que conta mesmo é a série animada, criada unicamente para seguir a fama alcançada pelos primeiros games para Game Boy (*Red*, *Blue* e *Green*). Foi com o sucesso das aventuras de Ash, o protagonista de 10 anos, e seu fiel Pikachu que a fama dos monstrinhos se espalhou no mundo todo. O resultado foi um game (*Pokémon Yellow*, GBC) desenvolvido exclusivamente para seguir a história do desenho, novas temporadas na TV e filmes de destaque no cinema.

É NESTA PARTE QUE VOCÊ VAI PARA UM LUGAR MELHOR.

Bem-vindo ao novo Reino dos Cogumelos.
Onde um cogumelo especial faz você ficar gigante.
Onde os canos de teleporte transportam você
para lugares melhores, e Mario e Luigi
podem se enfrentar
no modo multiplayer.
Este é o novo Super Mario.
Isso só acontece
no Nintendo DS.

NINTENDO DS™

HEROES OF MANA

>A MAGIA DA SQUARE UNIDA À LENDÁRIA MANA

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: BROWNIE BROWN
GÊNERO: RPG DE ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: 2007 (JAPÃO)

Quando o projeto World of Mana surgiu para reviver e expandir a série *Mana* (conhecida como *Seiken Densetsu* no Japão), muitas pessoas ficaram desconfiadas da qualidade dos títulos, pois a série estava sendo entregue nas mãos de gente que não a conheciam com profundidade, como no caso de *Children of Mana*, desenvolvido pela Next Entertainment e que será lançado no final de outubro nos USA. É verdade que apesar de não ser um jogo excelente e de ter deixado de lado diversas características marcantes da série, ainda era um bom jogo. No entanto, o mais promissor fruto do projeto só foi revelado agora: *Heroes of Mana*.

Um time de peso está por trás do novo Mana. Você vai ficar de fora dessa?



Equipe de sucesso

O ponto que com certeza deixará os fãs mais sossegados é o time de produção. Quem está a cargo do desenvolvimento do jogo é a pequena – mas excelente – Brownie Brown. A empresa é composta por vários funcionários que devem conferir maior coerência aos elementos da série, pois já trabalharam em títulos anteriores, como *Sword of Mana* (GBA) e *Legend of Mana* (PSOne). Outros figurões também foram convocados para reforçar ainda mais a equipe:

- Yoko Shimomura: sem dúvida, uma das mais talentosas compositoras, criando trilhas memoráveis como a de *Legend of Mana* e *Kingdom Hearts*.
- Masato Kato: dois de seus trabalhos mais conhecidos foram como roteirista de *Baten Kaitos* e *Chrono Trigger*. Alguém duvida do talento dele?
- Akira Oguro e Ryoma Ito: responsáveis pelo design dos personagens, já trabalharam respectivamente em *Final Fantasy X* e *Final Fantasy Tactics Advance*.

Se o time é bem tradicionalista, o mesmo não se pode dizer do sistema de jogo. *Heroes of Mana* vai deixar um pouco de lado o cenário RPG de ação que imortalizou a série para partir em um rumo diferente, o do RPG estratégico em tempo real. Você deve usar sua base voadora para conseguir juntar recursos para conseguir formar uma equipe e mandá-los para uma batalha no estilo estratégia em tempo real. Para conseguir comandar sua tropa contra uma quantidade impressionante de inimigos simultâneos, você deve utilizar a tela sensível ao toque, algo bem intuitivo para o gênero.





O vídeo disponível no site da Square enfatiza cinco heróis, cada um com suas características físicas e armas diferentes. Um deles chega a utilizar um trombone para chamar um golem para defendê-lo de diversos inimigos já característicos da série. A animação que serve de introdução está com a qualidade já marcante da Square Enix e faz brilhar os olhos por sua beleza na combinação com a música. Para conferir o vídeo, acesse www.square-enix.co.jp/mana/ e clique em Trailers.



Um novo Mana?

Heroes of Mana será ligado a *Seiken Densetsu 3* (Super NES), um dos favoritos do público, mas que nunca foi lançado no ocidente. A história se passa algumas décadas após a aventura e é relacionado a uma antiga lenda de uma grande bruxa chamada Anith, que foi derrotada pelos guardiões de Mana, mas sua energia negativa ainda persiste através de outras dimensões. Momentos sombrios estão mais uma vez prestes a acontecer, desta vez na cidade de Pedan, casa do protagonista Roger. Esse jovem soldado deve lutar contra isso com o auxílio de outros personagens que conhecerá durante a aventura. O ambiente do jogo já é conhecido por aqueles que tiveram a chance de jogar *SD3*, pois o mundo é o mesmo. Quem ainda não jogou pode começar a torcer para que a Square Enix inclua o jogo como bônus, pois imagens reveladas pela própria empresa mostram fotos de *SD3* com a mesma resolução das telas do DS combinadas. Será que essas imagens foram divulgadas só para reforçar a relação entre as histórias ou tem algo escondido nisso? Só o tempo dirá, o que nos resta é torcer.



ITADAKI STREET DS

>MARIO PARTY DS? NÃO, É O NOVO CROSSOVER DA SQUARE ENIX E NINTENDO


Jogo da vida? Banco imobiliário? Não!

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: ARMOUR PROJECT / SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: TABULEIRO
LANÇAMENTO: 2007 (JAPÃO)

Se você já jogou Banco Imobiliário alguma vez na sua vida, pode-se dizer que *Itadaki Street* é a versão videogame deste famoso jogo de tabuleiro, só que usando personagens famosos e intensificando regras. Caso nunca tenha jogado, eis o que esperar: no tabuleiro, você tem um caminho dividido em "casas" e cada uma delas detém um valor ou condição. Ao rolar os dados, você anda pelo tabuleiro conforme o número obtido e pode comprar essas casas para torná-las sua propriedade (os demais participantes que caírem nela pagarão um valor ou sujeitar-se-ão a condição / penalidade exigida). Essa fórmula foi adaptada para os videogames por Yuji Horii (pai da série *Dragon Quest*) para Famicom em 1991 no Japão. O gênero passou pelo Super NES, nas plataformas da Sony e agora se destaca no DS. A Square Enix parece arriscar mais no gênero tabuleiro, além dos RPGs, e sua parceria com a Nintendo está evoluindo sutilmente após muito tempo. *Itadaki Street DS* promete chamar atenção por unir o universo *Dragon Quest* e *Super Mario Bros.*, duas das franquias mais famosas do Japão.

A lista de personagens começou a ser revelada, os confirmados são os irmãos Mario e Luigi, Peach e Yoshi. Do universo *Dragon Quest*, temos Jessica, Angelo e a criatura Slime. Além de outros personagens a serem revelados, os mapas do tabuleiro serão um grande atrativo para os fãs, pois serão cenários conhecidos de ambas as franquias – até então, temos o Trodain Castle, de *Dragon Quest VIII*, lançado para o PS2.

Além das vantagens da versatilidade do DS para a jogabilidade e regras de tabuleiro, a Square Enix também prometeu suporte Wi-Fi para partidas entre quatro jogadores. Por enquanto, uma versão americana de *Itadaki Street DS* está fora de cogitação, mas com os planos de expansão da Nintendo, o ocidente ainda tem uma esperança.



THE SIMS 2: PETS

>"O BICHO VAI PEGAR", DE NOVO?

Plataforma: GameCube
Produção: Eletronic Arts
Desenvolvimento: Maxis
Gênero: Simulador
Lançamento: Novembro de 2006

Simuladores são sempre inovadores, mas nada se compara com o boom que ocorreu com o lançamento do primeiro *The Sims*, para PC. Com os consoles domésticos, acontece a mesma coisa. Esta nova expansão do simulador de vida mais famoso do mundo promete completar a série com o que faltava: animais de estimação.
Em *Pets*, a Electronic Arts foi além, você não só escolherá a raça do seu cão ou gato, mas também poderá dar forma a eles, misturar as raças entre si para que se transformem em animais únicos – imagine a mistura de um pastor alemão com um chiuaua?

Uma boa novidade são os programas de treinamento animal, em que o jogador poderá exibir seus bichinhos em um passeio – isso pode até render um(a) namorado(a). Será possível também utilizar seus animais de estimação para ganhar uma graninha extra, colocando-os para trabalhar em áreas de atividades especificas, como segurança, show business, entre outros. Onde gastar a grana? Nos pet shops, claro. Esta outra novidade vai fazer você passar horas juntando aquele dinheiro suado para comprar um osso de borracha para seu totó ou para dar um trato no pêlo do mascote. Excelente pedida para quem curte passar horas em frente ao seu GameCube.



Totó: " Meu, mas que gosto horrível!"

WING ISLAND

>PILOTWINGS? QUASE ISSO...

Plataforma: Wii
Produção: Hudson
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Simulação
Lançamento: Dezembro de 2006

Com o controller do Wii, inúmeras possibilidades de jogos vêm à mente. Entre elas, todos certamente já pensaram nos games com aviões – afinal, controlar um aeroplano pelo céu azul fazendo manobras especiais é uma idéia bacana – quem nunca brincou com aviões de papel quando criança? Neste lançamento para Wii, a japonesa Hudson (responsável também pela série *Bomberman*) criou um game que promete ser bastante divertido, provando que a simplicidade do conceito é um ponto positivo para os jogadores. O que vale aqui é abusar da sua habilidade com o controller, levando medicamentos para uma vila remota, encontrar o rebanho perdido de um fazendeiro, fotografar pássaros raros e destruir pedras numa barragem. Além das diversas missões disponíveis no início do game, você poderá habilitar outras após atingir certos objetivos. Reza a lenda que novos aviões estarão disponíveis online, porém a empresa não se manifestou sobre esse rumor. Imagine criar seu Mii, colocá-lo em um avião personalizado e competir com os amigos no modo multiplayer? Vamos torcer para que o game seja lançado em breve nos States – no Japão, só em dezembro!



A prova de que visual não interfere na diversão.







FAR CRY VENGEANCE

>CHORANDO LONGE NO Wii!

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: FPS
Lançamento: Novembro de 2006

Uma ilha paradisíaca, céu azul, água do mar cristalina e o Sol queimando a pele no verão - até parece uma receita de férias, não concordam? Pois para Jack Carver, herói da série *Far Cry*, essa história está longe de ser pacífica. Aqui, não há descanso: preso na ilha após ajudar uma misteriosa (e sedutora) senhorita, Jack tem de desbravar o cenário tropical, se esconder entre a folhagem densa da floresta e acabar com uma corja de mercenários armados até os dentes que protegem um estranho segredo no local. Nesta aventura, você contará com uma variedade de armas - entre facas, revólveres, metralhadoras, granadas e lança-mísseis, que permitem acabar com os oponentes de várias maneiras. Não pense que essa tarefa será fácil, pois o sistema de inteligência artificial do game é fora do comum: os bandidos podem pilotar lanchas, jipes, se esconder atrás de objetos e barreiras, armar emboscadas e utilizar as mesmas armas que você. A Ubisoft, responsável pela série, ainda garante: gráficos de cair o queixo, com efeitos de partícula e água soberbos complementarão a ação no Wii. Você deverá usar o controller junto do Nunchuk para jogar, porém não foram revelados detalhes específicos do funcionamento neste game. Até lá, resta esperar!


Lindas paisagens, natureza e tiros à vontade.



SONIC AND THE SECRET RINGS

>A MELHOR AVENTURA DO VELOZ PORCO-ESPINHO É NO Wii

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1º trimestre de 2007

Sonic não se deu bem no mundo dos jogos em 3D. Seus games da era 16-bits tornaram-se clássicos cuja magia não foi repetida nos títulos mais recentes por causa dos diversos problemas apontados pelos jogadores e pelos fãs: o controle não tinha boa resposta e a câmera atrapalhava na maioria das vezes.
No Wii, o azulão chega querendo mudar essa história utilizando o novo controller da Nintendo de um modo totalmente novo. Controlar o herói utilizando a sensibilidade aos movimentos será outra coisa. A trama do game se passa em ambientes árabes e desérticos, do tipo "Mil e uma Noites". Sabemos que as Esmeraldas do Caos possuem grandes poderes e que as argolas podem garantir o controle dessas pedras mágicas. Por isso que Sonic se transforma em Super Sonic quando está com todas as esmeraldas e coleta 50 delas.
Mas qual será o segredo por trás das tais argolas?

Não jogue, pilote!

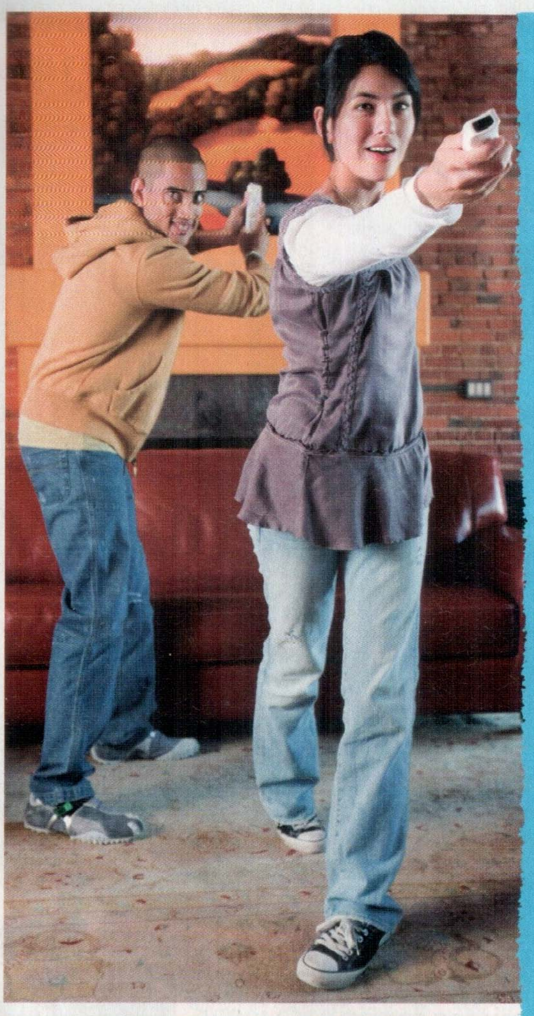
O que os fãs de Sonic sentirão na primeira vez que jogarem *Secret Rings* é que não se trata de um game tradicional do porco-espinho, cujo objetivo é percorrer as fases destruindo os inimigos e coletando as argolas, tendo que parar muitas vezes e escolher o melhor caminho para chegar ao final. Para o Wii, o game se parece muito mais com uma corrida de obstáculos na qual o modo de controlar é o destaque. Para fazer o porco-espinho correr, é preciso girar levemente o Wii-mote na direção horizontal para frente. Quanto mais para frente você colocar, mais rápido ele correrá. Para frear, o controle deverá girar para o lado contrário no mesmo eixo. As curvas e os desvios dos mais diversos obstáculos são feitos como em um volante de carro: será necessário girar o controle para a esquerda ou para a direita na direção vertical. A velocidade e o ângulo que você girar o fará ir mais rápido para um dos lados. O jogador terá que calcular bem os movimentos para coletar o maior número de argolas na fase e não se atrapalhar nos muros e outros obstáculos que querem diminuir a velocidade da corrida. Os ataques são feitos de modo um pouco diferente, usando todos os recursos do controller. Os pulos e os ataques diretos serão conseqüência de sacudidas frenéticas do Wii-mote. Isso permitirá que até quem nunca tenha jogado *Sonic* possa se divertir. Diferentemente de como aconteceu na série *Adventure* e nos novos games da série que aparecerão no PlayStation 3 e no Xbox 360, que dão liberdade para a exploração dos cenários, os níveis do jogo foram desenhados para parecerem trilhos de trem, facilitando assim a implementação do novo modo de controle.

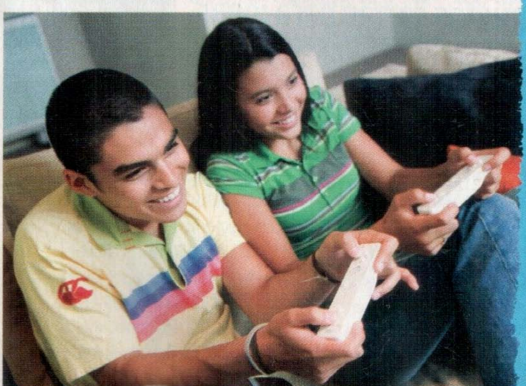


Desta vez, o porco-espinho vai tirar a barriga da miséria.

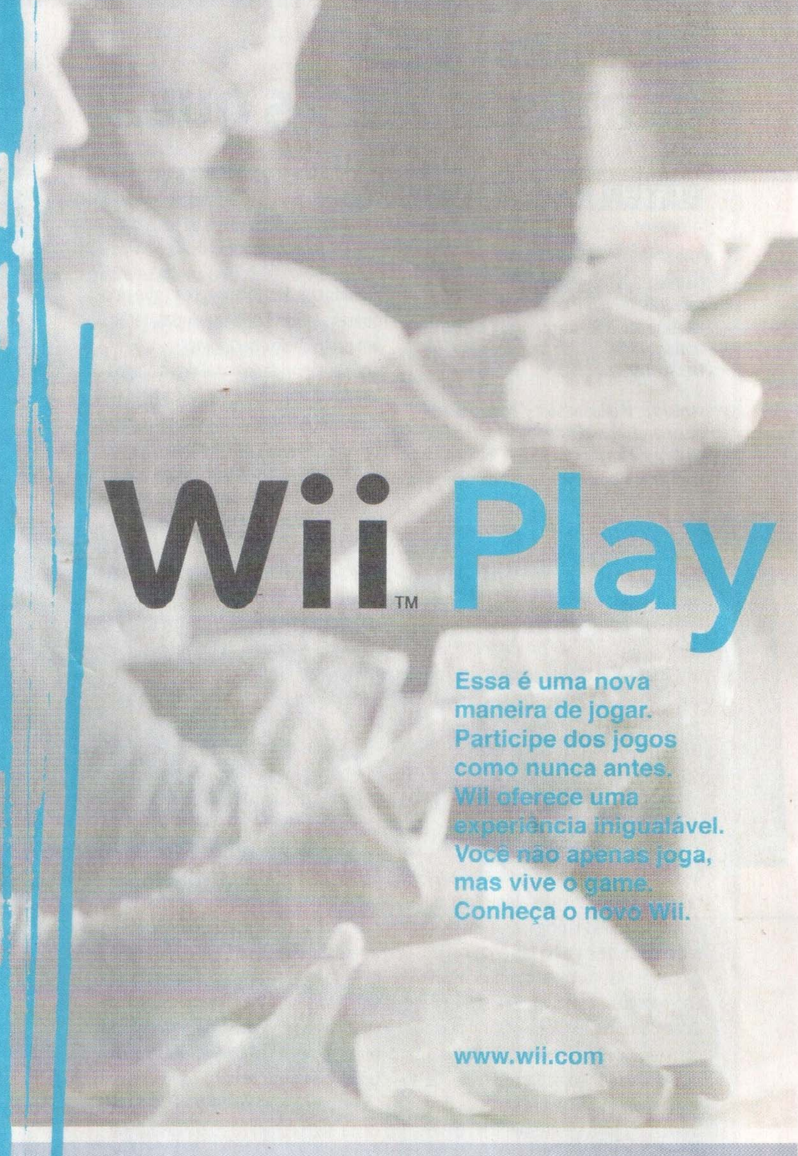
Eu continuo o mesmo, mas os meus cabelos...

Em seus quinze anos de vida, Sonic mudou diversas vezes. Começou redondinho e foi afinando. Para as versões de PS3 e Xbox 360, ele está bem magro, mas para o Wii, estará mais gordinho, com um visual um pouco mais infantil. Isso, no entanto, não impede que Sonic seja muito veloz. Pelo contrário. Quanto mais power orbs (novo elemento do game), mais ele aumenta uma barra que, quando chega ao seu limite, faz com que Sonic exploda em velocidade.
As argolas, até onde se sabe, continuam com a mesma função: garantem que o herói esbarre nos inimigos sem morrer enquanto ele possuir uma delas. Outra barra que aparecerá na tela diminui todas as vezes que você esbarra em um obstáculo durante sua corrida. Seu objetivo é deixá-la sempre cheia.
Os cenários apresentados surpreenderam pela qualidade visual com muitos elementos ao mesmo tempo na tela e ambientes gigantescos. A velocidade, qualidade principal do herói e do jogo, está sendo bem reproduzida e poderá deixar os mais fracos com náuseas.
Até agora, Sonic tem tudo para dar certo no console da Nintendo: tem jogabilidade inovadora, visual de nova geração e muita velocidade. Se a Sega der ouvidos ao que os fãs desejam e aprender com os erros dos últimos títulos (*Sonic Heroes* e *Shadow the Hedgehog*), *Sonic and the Secret Rings* tem tudo para ser um excelente jogo. Mas isso, só saberemos em 2007.








Wii™ Play
Essa é uma nova maneira de jogar. Participe dos jogos como nunca antes. Wii oferece uma experiência inigualável. Você não apenas joga, mas vive o game. Conheça o novo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii
WiiSports
JOGO INCLUSO!
JUEGO INCLUÍDO!
GAME INCLUDED!
Nintendo

ERA UMA VEZ, CARTAS MÁGICAS QUE..

BATEN KAITOS ORIGINS

NOTA: 9,0



GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 3,0

PRODUÇÃO: MONOLITH SOFT / NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

E nos tempos de vacas magras...

Desde o começo da vida do Nintendo 64, os jogadores careciam de bons títulos de RPG que variassem além da série *Zelda* (ainda lamento ter jogado *Quest 64*). Essa carência perdurou também ao longo da vida do GameCube, que ainda teve algumas raras exceções. O lado bom dessa carência é que, com o tempo, a fome por um bom jogo do gênero pôde ser saciada com vontade, deixando gosto de quero mais. Tudo graças à Monolith Soft, que, ao invés de trazer algum jogo multiplataforma, foi muito mais além. Trouxe inovação, mundos originais e um sistema único de batalha baseado no uso de cartas. Assim, muitos conheceram *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean*. Mas como surgiu este mundo ou como aqueles personagens se tornaram o que são? Bom, parte disso pode ser descoberto ao regressar 20 anos na trama do game, que resultou no título *Baten Kaitos Origins*.

Fartura no final da festa

Após jogar *Baten Kaitos* por algumas horas, sentirá que ele continua com aquela sensação de único e com novidades interessantes, entre outras tantas. Posso adiantar que os apaixonados por uma boa trama, que se mantêm atentos aos detalhes e acham que side-quests são sempre bem-vindas, terão um prato cheio em *Origins*.

Aquela sonoridade nasal dos diálogos falados do jogo anterior foi corrigida aqui, alimentando bastante a sua atenção para os acontecimentos.

Já na parte musical, a sensação que tive em *Origins* foi com o pensamento rápido "a primeira impressão é a que fica". Embora tenha jogado pouco o primeiro jogo, a trilha sonora mantinha constantemente um clima emocionante, algo que oscila um pouco em *Origins*.

As grandes mudanças ficam mesmo com o sistema de batalha. Ele tinha a intuitividade favorável a qualquer jogador, tornando as batalhas dinâmicas, estratégicas e, ao mesmo tempo, divertidas. Mas em *Origins*, o primeiro momento passa a impressão de complexidade dinâmica, mantendo a idéia do original com algumas limitações. Todos os personagens adotam o mesmo deck de cartas magnus (cartas que detêm a essência de elementos a serem usados), ou seja, a individualidade foi para o limbo, limitando o equilíbrio entre cartas poderosas e fracas, magias de ataque ou cura - o lado positivo dessa reforma no sistema de batalha é que, quando um personagem é derrotado, você pode fugir (se tiver a carta que permita) e voltar a batalhar com os personagens tendo o HP totalmente recarregados.

As muitas mini-opções de manejo de cartas podem enlouquecer os menos detalhistas, da mesma forma como as batalhas insanas contra chefes normalmente exigem doses cavalares de evolução dos personagens.

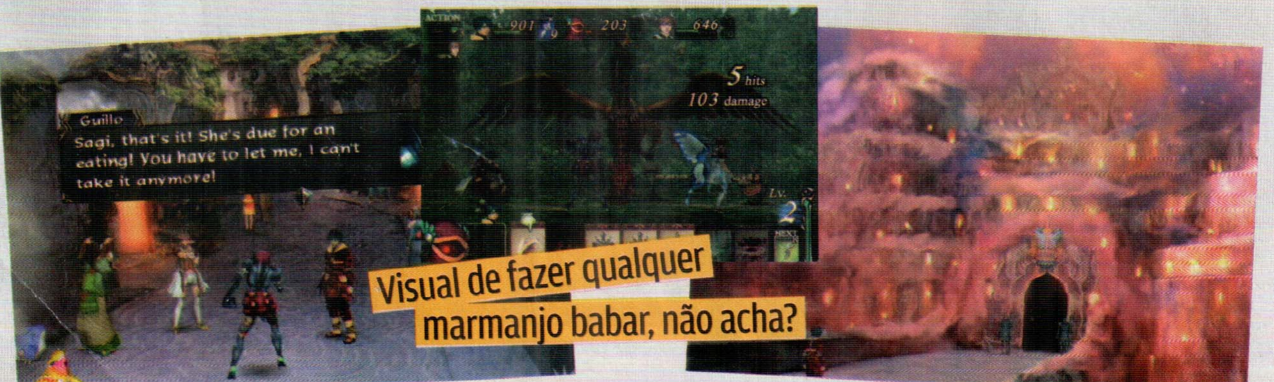
Fora das batalhas, a exploração é bem intensa e gratificante. Uma das novidades aqui fica com o Heartwing Dash (botão que permite a Sagi usar suas asas para cruzar áreas rapidamente) e a inclusão de escalar ou saltar - recursos acessíveis apenas em áreas onde se encontra o ícone de interação com o ambiente -, tornando realista a ação do personagem.

De resto, o jogo fala por si com sua beleza visual misturando-se com todos os demais elementos que o tornam excepcional e convidativo. Só fiquei imaginando se a série teria se destacado ainda mais caso tivesse chegado no meio da vida útil do GameCube, ao invés de só agora no final da festa.

—GILSOMAR LIVRAMENTO



Duas décadas de história para reviver. E muitas cartas para jogar...



Visual de fazer qualquer marmanjo babar, não acha?

FUTEBOL, MAS COM AS MÃOS

MADDEN NFL 07

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: EA SPORTS
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Entre todos os jogos de esportes tipicamente americanos, o football é de longe o mais estranho. Isso não quer dizer que esta prática seja chata; na verdade, é muito divertido, mas você vai ter que passar um tempo para aprender as regras e como elas se aplicam no game.

O objetivo é levar a bola para a linha de fundo do campo adversário.

Se você conseguir, terá a oportunidade de fazer um ponto extra. Para tanto, você tem uma série de jogadores com funções específicas, como a do zagueiro (Quarterback), que determina as jogadas, os laterais (Wide Receivers), que correm pelos lados do campo e tentam receber a bola do Quarterback para marcar o ponto. Falando assim, o jogo parece muito mais complicado, mas não é, pode acreditar. Os veteranos vão se sentir em casa, pois o jogo está bem atualizado e com correções de antigos bugs que vieram a calhar. Destaque para o modo Hall of Fame, no qual você cria um personagem e terá que guiá-lo para ser um dos melhores jogadores da NFL e uma lenda do esporte. Nele, enquanto seu jogador estiver em campo, você controla apenas ele e deve fazer com que as atenções fiquem voltadas ao dito cujo. É bem legal, mas a visão dos QBs atrapalham um pouco e você sempre terá que ficar ajustando a câmera. *Madden 07* é bem legal, mas só vale para quem não tem a versão *06*.

Se este não é seu caso, jogue e experimente algo novo. —RODRIGO GUERRA



"Vai, campeão! Joga a amêndoa gigante pra cá!"

NO RITMO CERTO DOS BOTÕES DO GBA

RHYTHM TENGOKU

PRATA Nintendo World



GRÁFICOS: 8,0
SOM: 10,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,5



PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: J.P. ROOM
GÊNERO: MUSICAL
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Rhythm Tengoku*, dos criadores de *WarioWare*,** é uma preciosa pérola dos games que pode facilmente passar batido, até mesmo para fãs da Nintendo. Isso porque, além de ser um jogo para GBA, uma plataforma que não só está com seus dias contados, mas é cada vez mais ofuscada pelo DS, *Rhythm Tengoku* foi lançado apenas no Japão - e de lá provavelmente não sairá. Apesar de ser um jogo musical, *Rhythm Tengoku* é único, pois não há nada que seja muito parecido com ele. Para que você possa ter uma noção do jogo, imagine os minigames de *WarioWare* aliados à jogabilidade de *Space Channel 5*, em que é preciso decorar uma determinada seqüência e repeti-la no ritmo exato. Para se dar bem nos mais de 40 minigames, é preciso ter muito senso rítmico. Na maioria deles, basta pressionar o botão A nos momentos certos. Por exemplo, em uma fase, você deve arrancar os pêlos que crescem em uma cebola (é bizarro, eu sei), acompanhando o beat da música. A fórmula é aplicada para todos, mas executada de maneira diferente, criativa e divertida. Para falar a verdade, é muito difícil transformar em palavras a experiência de *Rhythm Tengoku*, pois o jogo é inteiramente sonoro. Tão sonoro que há momentos em que ele o obriga a esquecer a imagem da tela e jogar usando apenas o som como referência. Se você é fã de jogos musicais ou simplesmente gosta de jogos criativos, faça um favor: compre este jogo e indique-o para seus amigos, pois ele é uma peça rara dos games. —HENRIQUE SAMPAIO



Você tem ritmo? Lá vai: Dança da manivelaaaa!

MEGA MAN DE ROUPA NOVA NO DS!



MEGA MAN ZX

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 7,5



PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Mega Man ZX* pode ser encarado como uma evolução da série Zero** que surgiu no GBA, mas ainda assim deve ser tratado como uma nova investida de Mega Man. Ainda bem que a Capcom acertou desta vez e vai conseguir acalmar os sedentos por tiros e espadadas. O sistema de *ZX* é baseado em essências chamadas Biometal, que podem ser equipadas por humanos escolhidos e trocadas a qualquer momento, dando pitadas de estratégia ao game. A identificação com a série acontece logo no começo, pois os primeiros Biometals são justamente os do X e do Z (Zero). Outros serão encontrados ao longo do jogo e permitirão novas habilidades que algumas vezes utilizam a tela inferior como auxiliar. Infelizmente, esta tela fica quase sempre sem nenhuma informação, podendo ter sido aproveitada para mostrar informações do inventário ou um mapa eficiente.

Mega Man ZX possui um grande mapa meio confuso, mas integrado por alguns pontos de teletransporte - que poderiam ser mais freqüentes - para ajudar a exploração do ambiente. O game é dividido em missões, mas acaba sendo relativamente linear, restringindo o seu avanço com portas trancadas que vão sendo liberadas no decorrer do jogo. Tanto a parte sonora e gráfica não é espetacular, mas pelo menos o jogo funciona com fluidez e o campo de visão apresentado na tela é bem amplo. A jogabilidade é bastante funcional e os jogadores podem configurar os botões da maneira que quiserem. Outro ponto essencial é a escolha de dificuldade, pois finalmente os menos talentosos terão sua chance de evitar a dificuldade insana do nível difícil e curtir o jogo no modo fácil. Não há do que reclamar agora, hein?
—RENATO PELIZZARI



E aí, campeão? Gostou do meu modelito novo?

UM É POUCO, DOIS É BOM, MAS O LEGAL MESMO SÃO OITO!

MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE/AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Quem já jogou *Lemmings* (ou o menos conhecido *Krusty's Super Fun House*) sabe bem a diversão que é controlar um bando de serezinhos que só sabem andar pra frente - mesmo que isso signifique se atirar de grandes alturas. Para essas pessoas, uma boa notícia: é exatamente isso que você vai encontrar neste game. Os mais chatos reclamarão que a jogabilidade foi muito modificada (e foi mesmo, mas quem disse que isso é ruim?) e/ou que as fases estão pouco inspiradas, mas eu digo que dar ordens precisas aos adoráveis Mini-Marios com a Stylus e vê-los andar obstinadamente pelo cenário, no tempo exato de não ser atingido por nenhum inimigo e subir naquela plataforma móvel, é gostoso pra caramba. É fácil passar de fase (um Mini-Mario passando pela porta e pronto), mas conseguir a estrela dourada é bem mais complicado às vezes. Tem que ser bom. Mas o melhor da festa é mesmo o modo de construção de fases. Com um pouco de paciência e criatividade, você pode construir estágios super desafiadores em um editor completo e fácil de usar, depois passar as suas criações adiante pela Nintendo WFC. Claro, também é possível baixar as fases criadas pelos usuários (ou pela própria Nintendo, que disponibiliza fases regularmente). Ou seja, é jogo que não acaba mais. —FABIO BRACHT



LEGO Mario Bros? Playmobil? Quase isso...

A MELECA MAIS FAMOSA DOS RPGS

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

PRATA Nintendo World

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0

PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Pika, pi! Pika!
Opa, bicho errado...



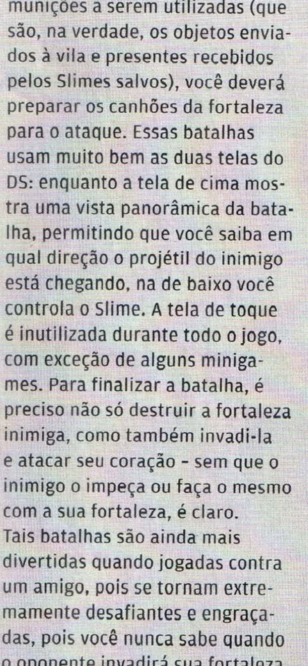
Qualquer um que tenha jogado algum game da série *Dragon Quest* deve conhecer o personagem Slime, aquela gotinha azul que apesar de apanhar feio nas batalhas por ser um dos inimigos mais fracos, estava sempre sorrindo. E se um único Slime sorridente já era o suficiente para você pensar "que engraçadinho", imagine centenas deles. Estamos falando do jogo mais fofo e colorido da Square Enix!

A meleca azul...

Em *Rocket Slime*, você controlará a criaturinha azul e deverá resgatar todos os Slimes seqüestrados de sua vila natal. Muito mais do que um simples RPG de ação, no qual você deve apenas derrotar seus inimigos em batalhas incessantes, seu Slime conta unicamente com a habilidade de se esticar e se lançar sobre os oponentes ou quaisquer personagens e objetos que quiser carregar. Feito isso, você poderá enviar sua carga à vila através de vagões de transporte presentes em todas as fases, para que tudo seja reaproveitado nas batalhas de fortalezas móveis, outro aspecto importante do jogo que abordarei em breve. Todas as fases possuem um certo número de Slimes a serem resgatados. Para isso, é preciso muita paciência para explorá-las ao máximo e visitá-las diversas vezes, caso você não queira deixar nada ou ninguém para trás. Ao longo do jogo, você terá que resolver diversos puzzles típicos dos jogos deste gênero para abrir caminhos ou revelar passagens secretas. Apesar de divertidas e variadas, as fases de exploração são extremamente fáceis e podem cansar com algumas horas de jogo. *Rocket Smile* é também uma grande homenagem à franquia *Dragon Quest* e a outros jogos da Square Enix, trazendo referências não só a *DQVIII: Journey of the Cursed King*, mas também a *Chrono Trigger*!

Fortalezas com vida

Alguns dos momentos mais emocionantes do jogo acontecem durante as batalhas entre fortalezas móveis. Após selecionar seus tripulantes (que podem ser alguns dos Slimes que você salvou ou os inimigos que capturou), cada qual com sua função, e escolher as munições a serem utilizadas (que são, na verdade, os objetos enviados à vila e presentes recebidos pelos Slimes salvos), você deverá preparar os canhões da fortaleza para o ataque. Essas batalhas usam muito bem as duas telas do DS: enquanto a tela de cima mostra uma vista panorâmica da batalha, permitindo que você saiba em qual direção o projétil do inimigo está chegando, na de baixo você controla o Slime. A tela de toque é inutilizada durante todo o jogo, com exceção de alguns minigames. Para finalizar a batalha, é preciso não só destruir a fortaleza inimiga, como também invadi-la e atacar seu coração – sem que o inimigo o impeça ou faça o mesmo com a sua fortaleza, é claro. Tais batalhas são ainda mais divertidas quando jogadas contra um amigo, pois se tornam extremamente desafiantes e engraçadas, pois você nunca sabe quando o oponente invadirá sua fortaleza para sabotá-la.



Square é Square

Como sempre, a Square Enix caprichou no jogo: as animações são fluidas, os cenários são detalhados e coloridos, os chefes são criativos e variados (apesar de poucos) e as músicas, superempolgantes. A liberdade do jogador em montar sua própria equipe de tripulantes para a fortaleza, escolher os tipos de munição (ou criar sua própria, usando o Alchemy Pot) e bolar estratégias (ainda que limitadas) durante as batalhas entre fortalezas, é um dos grandes atrativos de *Rocket Slime*. Ideal para quem não está a fim de jogar nada muito complicado ou difícil, para quem nunca jogou *Dragon Quest* e gostaria de conhecer um pouco a série ou simplesmente para quem está a fim de se divertir. —HENRIQUE SAMPAIO





A FAZENDINHA EM DUAS TELAS

HARVEST MOON DS

NOTA: 4,5
GRÁFICOS: 4,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 4,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 5,0



PRODUÇÃO: NATSUME
DESENVOLVIMENTO: MARVELOUS INTERACTIVE
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Como fã declarado da série, estou chorando até agora por ver a chance de ter o melhor *HM* da história jogada pela janela. A mistura dos personagens de *A Wonderful Life* do GameCube com o sistema da versão do GBA tinha tudo para ser a combinação ideal. A quantidade de coisas para fazer nunca foi tão grande e o número de habitantes, eventos, cacarecos para comprar e pesquisar é realmente imenso, tornando este o *HM* mais completo de todos.
No entanto, o principal problema é evidenciado logo na primeira quinzena de dias no jogo: o desequilíbrio. No décimo dia, já é possível obter a pedra do teletransporte que o leva automaticamente para qualquer canto do mapa – apelação. Isso aconteceu porque o cassino dos duendes – que devem ser resgatados para salvar a Deusa da Colheita – é estatisticamente fácil de ganhar e, assim, conseguir comprar itens absurdos a preço de banana, além de permitir que os duendes façam boa parte do trabalho por você logo no início.
A mochila para carregar itens é extremamente grande logo de início, e o manuseio pela tela de toque é desengonçado, pois você controla o personagem pelo direcional. No entanto, conseguiram contornar isso colocando botões de atalho acionados com R + algum botão para permitir troca rápida de itens. Os itens são armazenados em até 99 num mesmo espaço da mochila. O pior de tudo é que se você, por engano, colocar para vender ou presentear o espaço Flor x99, TODAS serão jogadas ou entregues. Isso faz qualquer um ficar louco durante o jogo, mas se tudo isso não for o suficiente, você ainda pode ser surpreendido com travadas repentinas do game, quando a única solução é reiniciar o DS. —RENATO PELIZZARI



Dormir pra quê? Vá cuidar da sua fazendinha!

ALEX, O IMPETUOSO "QUEBRA-TEMPESTADE"

ALEX RIDER: STORMBREAKER

NOTA: 4,0
GRÁFICOS: 4,5
SOM: 4,0
JOGABILIDADE: 3,0
DIVERSÃO: 3,0
REPLAY: 2,5

PRODUÇÃO: THQ
DESENVOLVIMENTO: ALTRON
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Alex Rider: Stormbreaker* é o jogo do filme homônimo,** que chega aos cinemas brasileiros apenas em fevereiro do ano que vem. O simples fato do filme contar a história de um agente secreto adolescente, que usa um DS vermelho como ferramenta de espionagem, obrigava o game para o próprio DS a ser, no mínimo, razoável. Mas ele não é. Na verdade, o jogo está longe de ser razoável. A começar pela jogabilidade extremamente pobre: você anda por cenários que não oferecem nenhuma interação, simplesmente só precisa chegar até um determinado local, enfrentando inimigos no meio do caminho em lutas pouco inteligentes. Vez ou outra, há puzzles bem fraquinhos, mas, no geral, é apenas correr e lutar. Para piorar, os controles são terríveis e demoram a responder. Graficamente, o jogo até engana, pois sua taxa de quadros é alta e não há lentidão. Contudo, os modelos dos personagens e as animações estão entre o ruim e o péssimo.
Ao passar de fase, você participa de minigames que, apesar de tornarem o jogo mais variado, foram tão maltrabalhados que acabam frustrando ainda mais o jogador.
Enfim, mais um jogo feito às pressas para acompanhar o lançamento americano do filme e trazer algum lucro às produtoras.
—HENRIQUE SAMPAIO



Ôôôôôôô... Vai, Tarzan moderno!



DOUBLE PACK: SONIC ADVANCE & CHU-CHU ROCKET!

GBA • Sega • Aventura/Puzzle • Nota 8,0



A Sega também entrou na onda das coletâneas. *Sonic Advance* é um ótimo jogo de aventura, com uma excelente qualidade gráfica, além de possuir um ótimo desafio e um fator replay elevado. Já *Chu-Chu Rocket!* propõe ao jogador alguns desafios de raciocínio rápido, que podem agradar tanto aos mais novos quanto aos mais experientes. Ambos os jogos suportam desafio para até quatro jogadores usando apenas um cartucho. —Douglas Vieira

CAPCOM CLASSICS MINI MIX

GBA • Capcom • Ação • Nota 7,0



A moda de reutilizar os jogos do NES no GBA parece que está sendo rentável. Desta vez, a Capcom presenteia os jogadores com três grandes jogos: *Strider*, *Mighty Final Fight* e *Bionic Comando*, com destaque para o segundo, uma versão reconstruída do jogo lançado para Super NES, que mescla alguns elementos de RPG – como sistema de experiência ao eliminar um inimigo – e aprendizado de novos golpes no decorrer do game. Se as compilações permanecerem nesse nível, ficamos agradecidos. —Douglas Vieira

DOGZ FASHION

GBA • Ubisoft • Simulador • Nota 5,0

Continuação de *Dogz*. Ao escolher uma das cinco raças de cachorro existentes no início do game, o jogador passará a tomar conta do canino e, como na vida real, deverá alimentá-lo, dar banho, ensinar truques e passear. O desempenho no game é medido pelos cuidados dispensados ao animal. Mesmo contando com alguns minigames, a tarefa torna-se monótona com o passar do tempo. —Douglas Vieira



PHIL OF THE FUTURE

GBA • Buena Vista Interactive • Ação • Nota 6,5



Em *Phil of the Future*, o objetivo é livrar uma cidade dos ataques dos Blah, criaturas alienígenas que, quando em contato com os humanos, deixam todos fora de si. O jogo possui gráficos bem trabalhados e a ação consiste, basicamente, em coletar itens, destruir alguns inimigos pelo caminho e encarar um chefe ao final de cada fase. —Douglas Vieira

THE ANT BULLY

GBA • Midway Home Entertainment • Aventura • Nota 7,5

Após destruir um formigueiro, o jovem Lucas é transportado para uma colônia de formigas em seu jardim, quando passará a viver em comunidade para aprender o valor do trabalho em equipe. Deste enredo, construiu-se um jogo em que o protagonista deverá cumprir determinadas missões em troca de itens ou habilidades. Apesar de simples, o jogo garante bons momentos de diversão. —Douglas Vieira NW



Planeta Pokémon

OS SEGREDOS DOS GRANDES MESTRES!

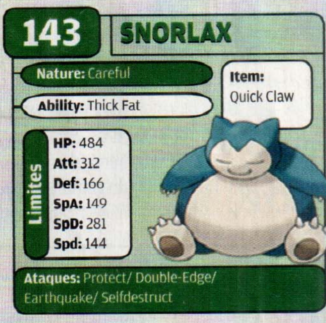
Este mês, não teremos Battledex. Calma, não precisa se preocupar! Vamos revelar os segredos dos times dos campeões do Desafio à Elite 4 2006, edição São Paulo. Ele foi todo realizado no sistema de Multi Battles – batalhas entre quatro jogadores.

—JP Nogueira

1ª DUPLA: TIAGO "SUPER RAICHU" CALMON & THAÍS "THATA" PORTELA

Esse time trabalha dois conceitos simples, mas muito efetivos, em *Pokémon*: velocidade e poder. Enquanto Crobat, Zapdos e Gengar tomavam a iniciativa nos ataques, Snorlax, Milotic e Metagross aproveitavam para minar o HP dos adversários com seus ataques. Mas uma estratégia se destaca aqui: com Protect, é possível se proteger de qualquer fonte de dano durante o combate. E isso funciona muito bem quando seu parceiro vai explodir para varrer os dois oponentes da batalha, garantindo uma vitória rápida e barulhenta.

143 SNORLAX
Nature: Careful
Ability: Thick Fat
Item: Quick Claw
Limites — **HP:** 484 **Att:** 312 **Def:** 166 **SpA:** 149 **SpD:** 281 **Spd:** 144



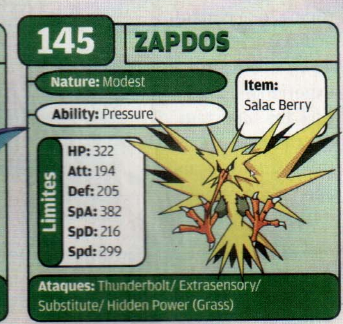
Ataques: Protect/ Double-Edge/ Earthquake/ Selfdestruct

169 CROBAT
Nature: Jolly
Ability: Inner Focus
Item: Choice Band
Limites — **HP:** 312 **Att:** 279 **Def:** 196 **SpA:** 157 **SpD:** 195 **Spd:** 394



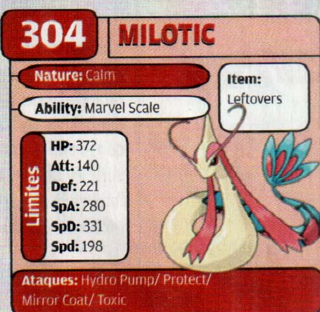
Ataques: Sludge Bomb/ Aerial Ace/ Shadow Ball/ Hidden Power (Ground)

145 ZAPDOS
Nature: Modest
Ability: Pressure
Item: Salac Berry
Limites — **HP:** 322 **Att:** 194 **Def:** 205 **SpA:** 382 **SpD:** 216 **Spd:** 299



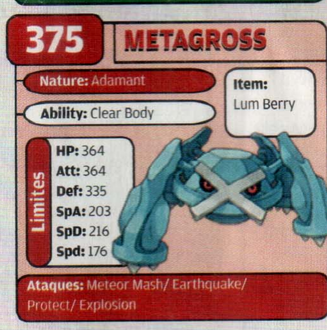
Ataques: Thunderbolt/ Extrasensory/ Substitute/ Hidden Power (Grass)

304 MILOTIC
Nature: Calm
Ability: Marvel Scale
Item: Leftovers
Limites — **HP:** 372 **Att:** 140 **Def:** 221 **SpA:** 280 **SpD:** 331 **Spd:** 198



Ataques: Hydro Pump/ Protect/ Mirror Coat/ Toxic

375 METAGROSS
Nature: Adamant
Ability: Clear Body
Item: Lum Berry
Limites — **HP:** 364 **Att:** 364 **Def:** 335 **SpA:** 203 **SpD:** 216 **Spd:** 176



Ataques: Meteor Mash/ Earthquake/ Protect/ Explosion

094 GENGAR
Nature: Jolly
Ability: Levitate
Item: Cheri Berry
Limites — **HP:** 261 **Att:** 229 **Def:** 156 **SpA:** 266 **SpD:** 186 **Spd:** 350



Ataques: Shadow Ball/ Explosion/ Destiny Bond/ Protect

2ª DUPLA: TIAGO "SUPER RAICHU" CALMON & CAROLINA "SHADOW" DUARTE

O conceito aqui é parecido com o do primeiro time, mas ao invés de se proteger durante a explosão do seu parceiro, os monstros utilizam Endure. Com esta técnica, o pokémon resiste aos ataques com o mínimo de HP possível, o que serve para ativar Berries e Abilities como Swarm – +50% de dano para ataques Bug.
São usadas outras técnicas de sobrevivência, como Protects e Substitutes, que atrapalham bastante os planos adversários.

214 HERACROSS
Nature: Jolly
Ability: Swarm
Item: Salac Berry
Limites — **HP:** 301 **Att:** 319 **Def:** 185 **SpA:** 104 **SpD:** 255 **Spd:** 295



Ataques: Megahorn/ Reversal/ Endure/ Hidden Power (Ghost)

169 CROBAT
Nature: Careful
Ability: Thick Fat
Item: Quick Claw
Limites — **HP:** 484 **Att:** 312 **Def:** 166 **SpA:** 149 **SpD:** 281 **Spd:** 144



Ataques: Protect/ Double-Edge/ Earthquake/ Selfdestruct

372 SALAMENCE
Nature: Modest
Ability: Intimidate
Item: Petaya Berry
Limites — **HP:** 361 **Att:** 275 **Def:** 196 **SpA:** 350 **SpD:** 196 **Spd:** 270



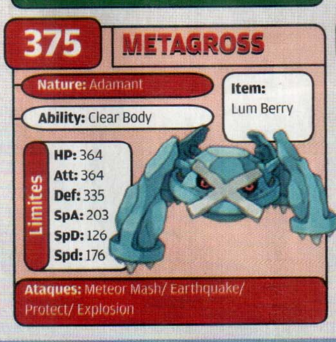
Ataques: Dragon Claw/ Hydro Pump/ Fire Blast/ Endure

381 RAYQUAZA
Nature: Jolly
Ability: Air Lock
Item: Cheri Berry
Limites — **HP:** 261 **Att:** 229 **Def:** 156 **SpA:** 266 **SpD:** 186 **Spd:** 350



Ataques: Aerial Ace/ Earthquake/ Dragon Dance; Substitute

375 METAGROSS
Nature: Adamant
Ability: Clear Body
Item: Lum Berry
Limites — **HP:** 364 **Att:** 364 **Def:** 335 **SpA:** 203 **SpD:** 126 **Spd:** 176

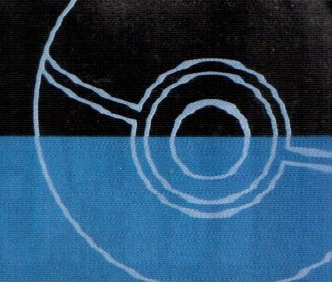


Ataques: Meteor Mash/ Earthquake/ Protect/ Explosion

272 LUDICOLO
Nature: Calm
Ability: Swift Swim
Item: Leftovers
Limites — **HP:** 364 **Att:** 158 **Def:** 224 **SpA:** 216 **SpD:** 277 **Spd:** 176

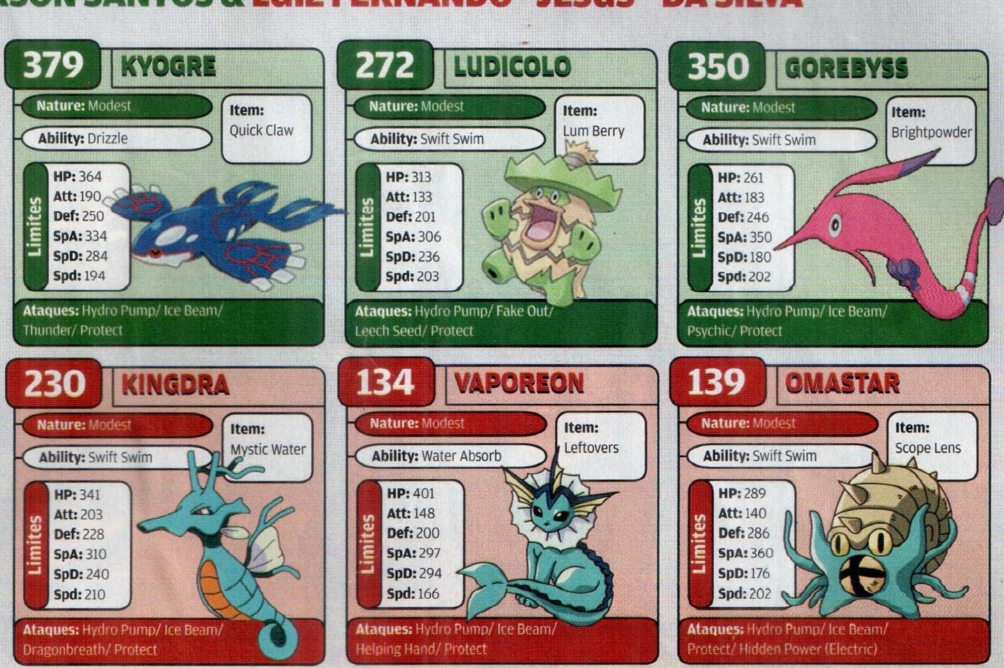


Ataques: Fake Out/ Protect/ Leech Seed/ Seismic Toss



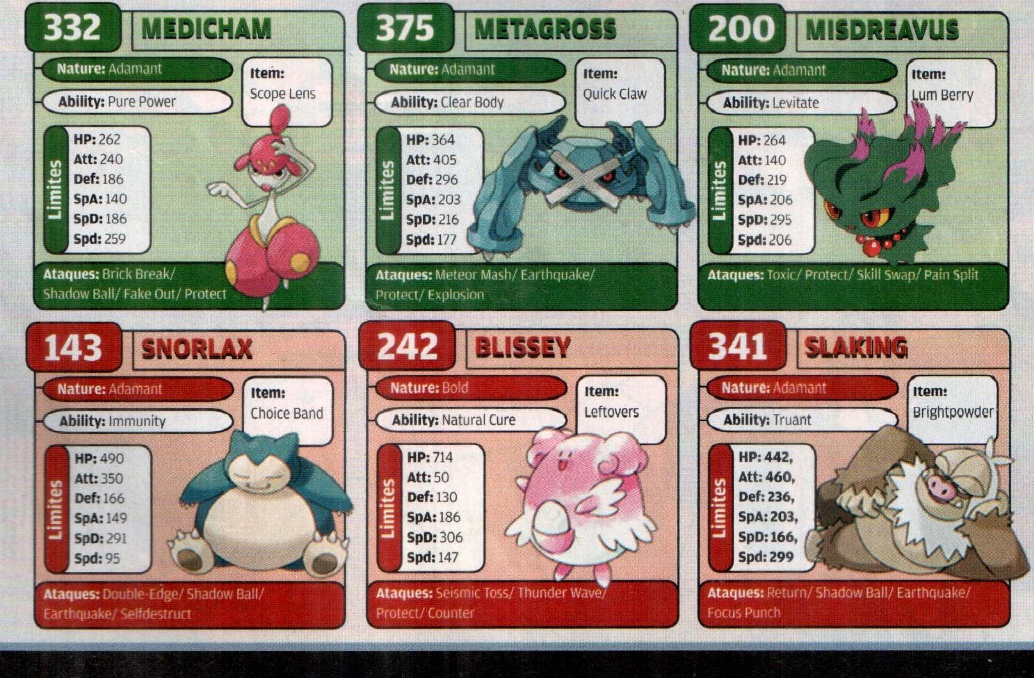
3ª DUPLA: JEFERSON SANTOS & LUIZ FERNANDO "JESUS" DA SILVA

Esse time é um exemplo de persistência. Geralmente não é muito bom repetir os mesmos tipos de ataques, mas parece que esta foi a aposta principal nessa estratégia. Aproveitando a chuva quase eterna causada por Kyogre, a estratégia é atacar maciçamente com Hydro Pump, a técnica Water mais forte do jogo. Abilities como Swift Swim garantem a vantagem na velocidade durante a chuva o que deixava os oponentes sem tempo para reação.



4ª DUPLA: JANDRÉ "MAFAGAFO" CALMON & FRANCISCO "SOUJIRO"

A ordem aqui é atrapalhar para conquistar. E enquanto técnicas como Fake Out e Thunder Wave minam a paciência dos adversários, a estratégia de Skill Swap da Misdreavus no Slaking se tornam o foco principal. Afinal, são poucos os times que agüentam um monstro com 460 de Attack batendo forte todo turno. NW



RPG PORTÁTIL

Achamos a solução perfeita para você se divertir por horas a fio com o seu Nintendo DS e Game Boy Advance.



Matéria originalmente publicada na Nintendo Power 209. Artigo original por Chris Hoffman. Tradução: Andreh Rodrigues

Este semestre promete ser o mais frutífero para os RPGs portáteis. As possibilidades nunca foram tão promissoras e variadas: *Children of Mana*, *Final Fantasy III* e *Magical Starsign para DS; Final Fantasy V Advance, Summon Night: Swordcraft Story 2 e Yggdra Union* para GBA (e também para DS). Leia mais para descobrir tudo o que você precisa para criar um time dos sonhos de RPGs.

CHILDREN OF MANA

PLATAFORMA: DS | **LANÇAMENTO:** 10/2006 | **DIVERSÃO:** ★★★★★

CLASSE: BERSERKER

Histórico

A última versão da lendária série de RPGs de ação *Mana* – que teve seu auge em 1993 com o título *Secret of Mana* para Super NES – enfatiza o combate caótico em tempo real. Até quatro jogadores podem participar da aventura completa.



Altos

Quando você combina quatro jogadores, quatro armas diferentes (cada uma delas com um ataque primário e outro secundário), oito espíritos elementais, milhares de inimigos e a mecânica da ação em ricochete, o resultado não poderia ser diferente: um espetáculo de carnificina acionado por toques múltiplos em vários botões. É possível usar centenas de pedras equipáveis para editar o seu personagem, sem mencionar que os gráficos desenhados à mão e as cenas de animação são ótimos.



Baixos

Cada jogador precisa de um game card para entrar no modo multiplayer, então certifique-se de que seus amigos tenham uma cópia do jogo.

ESTATÍSTICAS



FINAL FANTASY III

PLATAFORMA: DS | **LANÇAMENTO:** 11/2006 | **DIVERSÃO:** ★★★★★

CLASSE: LENDA MODERNA

Histórico

Final Fantasy III foi originalmente lançado no Famicom em 1990 e é o único jogo da famosa série que jamais aterrissou nos Estados Unidos. Mas chegou a hora do clássico perdido invadir o DS com toneladas de melhorias.



Altos

O terceiro capítulo da famigerada franquia introduziu alguns dos recursos mais populares da série, como o sistema de profissões (que oferece várias habilidades de personagens) e feitiços de summon. O jogo está melhor do que nunca graças a uma história mais destrinchada, gráficos tridimensionais melhorados, áudio superior e controles opcionais na tela sensível ao toque, além de muito mais. Até é possível enviar mensagens pela Mognet para outros jogadores usando a Nintendo Wi-Fi Connection.

Baixos

As pessoas que estavam meio desligadas na última década podem achar que esse jogo é o mesmo *Final Fantasy III* que foi lançado para Super NES, mas isso é um grande equívoco.

ESTATÍSTICAS



MAGICAL STARSIGN

PLATAFORMA: DS | LANÇAMENTO: 10/2006 | DIVERSÃO: ★★★★★

CLASSE: MAGO INTERGALÁCTICO

Histórico

O que são starsigns? São afinidades elementais dos personagens no jogo *Magical Starsign*. Embora o predecessor do jogo para GBA, *Magical Vacation*, nunca tenha sido lançado fora do Japão, os novos jogadores não terão problemas em se divertir com essa incrível aventura.



A jornada mágica levará o jogador a planetas com ambientes variados e habitantes desconhecidos.

Altos

Com seu estilo visual único e um roteiro animado – seis jovens alunos da academia de magia embarcam em uma aventura intergaláctica para salvar seu professor – *Magical Starsign* se destaca no pacote dos RPGs. Poderes mágicos alucinantes são constantes nas batalhas, sem contar que eles podem ser usados fora de combate para solucionar puzzles. O jogo também explora o máximo do DS, com batalhas contra chefões em duas telas simultâneas e controle totalmente sensível ao toque.

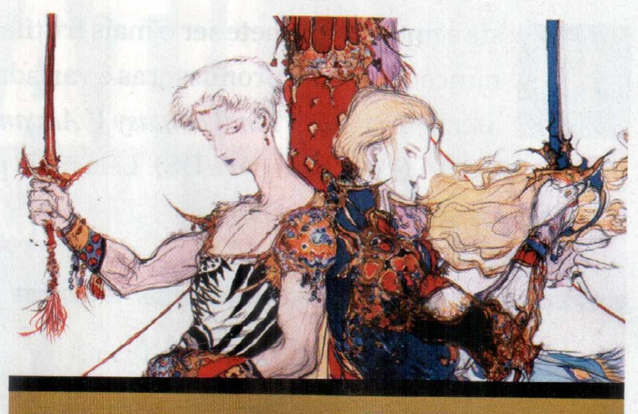
Baixos

Os jogadores que esperam a mesma fórmula batida vão ficar desapontados. Heróis triviais com cabelos divertidos? Não. Comunidades de toupeiras em que todo mundo tem nome de queijo? Sim.

ESTATÍSTICAS







FINAL FANTASY V ADVANCE

PLATAFORMA: DS | LANÇAMENTO: 10/2006 | DIVERSÃO: ★★★★★



CLASSE: TRADICIONALISTA

Histórico

Considerado o jogo mais difícil da série, *Final Fantasy V* fez sua estréia no Super Famicom em 1992, mas não aportou na América do Norte até a chegada da era 32-bits. A versão para GBA é fiel ao jogo original, mas apresenta diversas melhorias.

Altos

Embora *Final Fantasy V Advance* utilize um sistema de profissões semelhante ao de *Final Fantasy III*, o quinto capítulo da série permite que os jogadores misturem habilidades específicas de cada profissão para obter centenas de opções de personalização. E mesmo quem jogou o original vai se surpreender com a tradução amplamente melhorada do *Advance*, além de uma masmorra secreta de 30 níveis e quatro novas classes de profissão: Necromancer, Bomber, Gladiator e Prophet.

Baixos

Este semestre vai ser ótimo para os fãs da série *Final Fantasy*. Com sorte, *Final Fantasy V* não vai ficar na sombra do seu primo para DS.

ESTATÍSTICAS



Summon Night: Swordcraft Story 2

PLATAFORMA: DS | LANÇAMENTO: 10/2006 | DIVERSÃO: ★★★★★



CLASSE: FERREIRO

Histórico

O primeiro jogo *Summon Night: Swordcraft Story* chegou às lojas de todo o mundo há poucos meses, mas esta seqüência muito mais ambiciosa promete botar fogo no mercado dos RPGs. Os principais diferenciais deste jogo são as batalhas em tempo real com visão lateral e a capacidade de criar 200 tipos de armas.



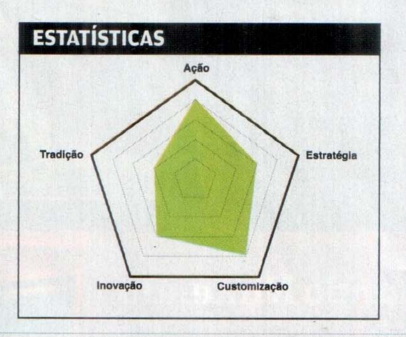
Os gráficos em *Summon Night: Swordcraft Story 2* são melhores, mais nítidos e mais coloridos do que no jogo anterior.

Altos

Swordcraft Story 2 promete ser melhor que o seu predecessor em todos os sentidos. É possível escolher o sexo do protagonista e selecionar quatro Guardian Beasts distintos, sem contar que os cenários ficaram mais variados, o roteiro mais profundo e o sistema de criação de armas, mais refinado. A capacidade de usar as armas fora das batalhas para interagir com o meio ambiente serve para aprofundar a experiência do jogo.

Baixos

O nome *Summon Night* não carrega a força de outras séries de RPG. Os jogadores que preferem a segurança dos games conhecidos vão perder esta obra-prima.



Yggdra Union

PLATAFORMA: GBA | LANÇAMENTO: 10/2006 | DIVERSÃO: ★★★

CLASSE: ESTRATEGISTA

Histórico



Dos mesmos criadores de *Riviera: The Promised Land*, o jogo *Yggdra Union*, um RPG de estratégia, conta a história da deposta Princesa Yggdra e de seu exército de aliados incomuns em guerra contra a invasão do Império Bronquia.

Altos

Yggdra Union tem ótimos desenhos de personagens e um sistema complexo de batalhas baseado em cartas. Além de oferecer recursos como classes variadas de personagens (ladrões, guerreiras, feiticeiros e muito mais) e atributos de armas, o jogo é baseado na capacidade de organizar as suas forças no formato de um exército coeso através do posicionamento inteligente de cada unidade. O moral das tropas e o gerenciamento do nível agressivo das suas forças são fatores cruciais para a vitória.

Baixos

Se você é do tipo de jogador que prefere matar, pilhar e destruir, *Yggdra Union* vai ser uma grande (e rápida) decepção. (NW)







UM PACOTE (AINDA) MAIOR

Além dos jogos aqui apresentados, existem vários outros disponíveis no mercado que prometem engordar o seu pacote de RPG para DS e GBA. Muitos já estão à venda e outros ainda serão lançados. Confira tudo em nossa lista.

LANÇAMENTOS RECENTES:		
Age of Empires: Age of Kings	Majesco	DS
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	DS
Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Buena Vista Games	DS GBA
Contact	Atlus	DS
Deep Labyrinth	Atlus	DS
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	Square Enix	DS
FINAL FANTASY IV Advance	Nintendo	GBA
LostMagic	Ubisoft	DS
Lunar: Dragon Song	Ubisoft	DS
Mage Knight: Destiny's Soldier	Namco Bandai	DS
Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	DS
Mega Man Battle Network 6	Capcom	GBA
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	DS
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	GBA
Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	GBA
Super Robot Taisen: Original Generation	Atlus	GBA
Tales of Phantasia	Nintendo	GBA
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	Konami	DS

EM BREVE		
Etrian Odyssey	Atlus	DS
Digimon World DS	Namco Bandai	DS
FINAL FANTASY Crystal Chronicles: Rings of Fates	Square Enix	DS
FINAL FANTASY VI Advance	Nintendo	GBA
Inuyasha: Secret of the Divine Jewel	Namco Bandai	DS
Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	Atlus	DS
Lunar Knights	Konami	DS
Pokémon Ranger	Nintendo	DS
Spectrobes	Buena Vista Games	DS
Super Robot Taisen: Original Generation 2	Atlus	GBA

Antes dos videogames, vieram... os brinquedos!

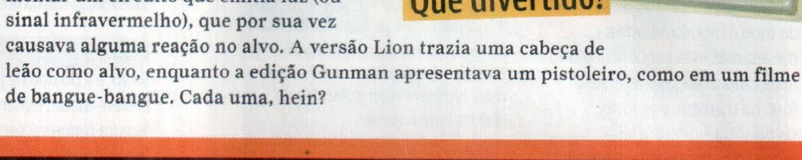
AS CARTAS DA MÁFIA



No Japão, jogos de cartas sempre fizeram sucesso – principalmente entre os nobres, desde a era Tenmon, em 1549. Em 1889, Fusajiro Yamauchi fundou a Nintendo Koppai, que na época lançava jogos de cartas artesanais caprichadíssimas, que acompanhavam uma caixa de madeira bastante luxuosa. O deck de 48 cartas era dividido em quatro grupos de 12, cada um deles representando um mês. Existem diversas regras para jogá-lo, mas a mais conhecida é a chamada Koi-Koi, famosa no Japão e Coréia. Curiosamente, a máfia japonesa se tornou um dos maiores clientes da Nintendo – muito popular entre os membros da Yakuza, o jogo era bastante utilizado em casas de jogos e apostas, comandados pelos malfeitores. O bairro da Liberdade, em São Paulo, é tipicamente oriental – lá é possível encontrar jogos de hanafuda. Porém, nem pense em procurar por um original da Nintendo – estas raridades já estão nas mãos dos colecionadores!

Tiro ao alvo

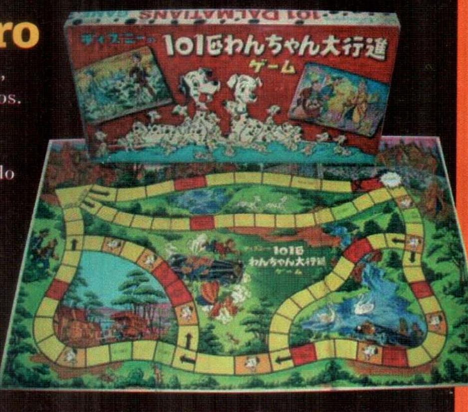
A Nintendo sempre teve uma posição firme quanto à violência e favoreceu jogos que promovem a interação entre as pessoas. Imagine então chegar às lojas e encontrar um jogo de tiro ao alvo da Nintendo? Pois isso era muito comum na década de setenta, quando os brinquedos da série Light Beam foram lançados. Na forma de pistolas (bastante realistas, por sinal) a brincadeira consistia em acertar um alvo fixo, que reagia de acordo com a mira do atirador.
As pistolas usavam pilhas para alimentar um circuito que emitia luz (ou sinal infravermelho), que por sua vez causava alguma reação no alvo. A versão Lion trazia uma cabeça de leão como alvo, enquanto a edição Gunman apresentava um pistoleiro, como em um filme de bangue-bangue. Cada uma, hein?



Pou, pou! Te matei! Que divertido!

Jogos de Tabuleiro

Alguns de nós crescemos com jogos lúdicos, aproveitamos bastante a época dos tabuleiros. A Nintendo também lançou, durante certo período, diversos jogos nesse formato – muitos deles com licenças famosas do mundo Disney. Por muitas vezes, os personagens foram usados como forma de alavancar as vendas, mas outros títulos mais trabalhados focavam em uma série específica, como os *101 Dálmatas* – o famoso desenho animado lançado originalmente em 1961. Diversos pacotes foram vendidos, cada um deles com uma oferta especial.



Estranho mundo Nintendo

Em 1969, chegou ao mercado uma linha de blocos de montar da Nintendo, chamada N&B. Muito similar aos blocos Lego, não gozou do mesmo sucesso da empresa dinamarquesa, que já fabricava brinquedos desde 1932. De qualquer forma, é um item colecionável muito interessante, que apenas reafirma a posição da empresa como a líder da diversão nesse ramo tão disputado. A empresa ainda almejou o mercado esportivo entre as crianças, produzindo um lançador semi-automático de bolas de beisebol. De tamanho reduzido (e muito mais leves), a molecada podia treinar a pontaria com toda a segurança, sem arriscar a integridade dos amigos, familiares e dos prezados vasos da vovó.



Lego da Nintendo? Pois é...

A Nintendo sempre foi campeã na arte de divertir. Muito antes de lançar videogames, a empresa já criava novos métodos de manter crianças, jovens e adultos ocupados, entretidos com jogos e brincadeiras pra lá de divertidos. Muitos sabem que ela criou os videogames que tanto amamos, mas você já se imaginou jogando cartas hanafuda? E que tal um jogo de tiro ao alvo da Nintendo? E, quem diria, até mesmo máquinas de pinball do Mario Bros.? Isso e muito mais, logo abaixo! —**Orlando Ortiz**

Multi-baaaaaalllllll!

Se você reconheceu o termo do título, provavelmente já jogou – ou teve algum contato – com as famosas máquinas de pinball, que têm um espaço especial nos maiores fliperamas. O que muitos não sabem é que dois jogos foram lançados com um tema muito especial: nosso querido bigodudo, Mario! O primeiro título teve uma produção de 4200 unidades, enquanto o segundo sofreu com uma produção reduzida: apenas 519 unidades. Apesar de muito divertidas, as máquinas não fizeram o devido sucesso – o público adulto não aceitou o tema cartunesco, pois estes pinballs tinham um aspecto muito infantil perto de outros jogos lançados em 1992. Hoje em dia, elas são encontradas apenas em salas particulares, nas mãos de colecionadores com muita grana no bolso.

Um fato curioso é que a Nintendo não produziu as máquinas, mas a Premier Technology, uma empresa do grupo Gottlieb. Ambos títulos contavam com uma decoração especial, criada pelos artistas David Moore e Constantino Mitchell, nomes conhecidíssimos no mundo da bola prateada.

Super Mario Bros.

A primeira máquina da empresa a usar um display de pontos digital trazia diversos elementos da série para o playfield – a mesa onde corre a bolinha. Tubos de transporte, rebatedores, rampas verdes, caçapas escondidas e um castelo da Peach animado faziam parte de um jogo complexo, com muitas regras. Você deve completar certos objetivos, acompanhar os modos especiais no display e salvar a princesa para "terminar o jogo", além de bater o recorde de pontos. Colecionadores, chorem: se você encontrar uma máquina dessas, prepare-se – ela tem 128 kg, 198 cm de altura e 132 cm de profundidade. Haja espaço para guardar esse monstrengo.

Super Mario Bros. Mushroom World

Focado no público infantil, se tornou um erro estratégico. Desconsiderando raras exceções, crianças não jogam pinballs! A máquina vinha de fábrica com duas opções de pernas – tradicionais, para adultos, e um jogo de pernas curtas, para crianças (ou anões). É uma pena o jogo ser tão raro, pois é bonito, repleto de "brinquedos" no playfield e conta com um design muito elaborado. Comparado com uma máquina tradicional, ela parece um brinquedo: 112 cm de altura e 100 cm de profundidade. Ainda assim, pesa tenebrosos 118 kg. NW



Bonito, raro e único no mundo!

Versão reduzida, para pequenos jogadores.

COMUNIDADE

O mundo Nintendo é repleto de surpresas, e os fãs da Big N sempre estão presentes nesse universo, criando coisas criativas, nostálgicas e divertidas. Entre blocos de Lego, estátuas e recordes de jogos, encontramos ainda mais novidades para apimentar sua coleção e entretê-lo nas horas vagas. Aliás, esta edição marca a estréia de duas novas (e importantes) seções dentro da Comunidade: Select e Agenda. Não deixe de conferir!

Colecionadores de Samus!

Então você já comprou o boneco do Mario, a pelúcia do Donkey Kong e a almofada do Kirby? Pois aqui está um item único, criado por uma empresa chamada First 4 Figures, especializada em esculturas. Ela acaba de lançar uma estátua colecionável da série *Metroid*, esculpida no que há de melhor na indústria - um material chamado polystone. Ela é pintada à mão com tintas especiais, que imitam o tom metálico da armadura da heroína Samus. Duas versões já estão disponíveis: a Gravity Suit e a Varia Suit, ambas com cerca de onze polegadas de altura (30 cm) e preço de US$ 99,99. Quer garantir a sua? Pois corra e faça a sua compra, pois apenas 250 unidades estão disponíveis no mundo todo! Visite o site: www.first4figures.com/product_details.asp?range=21&id=45.

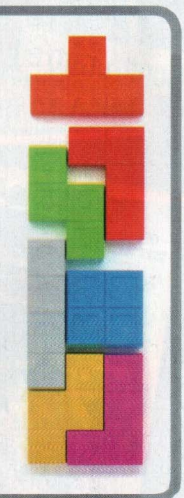


Gostou? Prepare o bolso, pois Samus custa uma pequena fortuna!



O magnetismo de Tetris

Chega de bichinhos, bonequinhos e florzinhas. O legal é encher a porta da geladeira de pecinhas de *Tetris*. Em nossas andanças pela internet, nos deparamos com esta loja (http://store.artlebedev.com/catalog/toys/tetrius/) que vende o conjunto com sete tetriminos (o nome correto das pecinhas de *Tetris*) coloridos, com ímãs presos na parte traseira. Sai por pouco menos de US$ 10, sem contar o frete. Mas a diversão de brincar com eles enquanto o miojo não fica pronto vale o preço, não vale?




WWW.HEROI.COM.BR
HERÓI
GAMEWORLD
BUSCA
pesquisar...
06:04
06/10/2006
HOME
CONTATO
GAMES
PC
PlayStation 2
PlayStation 3
PSP
Xbox
Xbox 360
GameCube
Wii
GBA
Nintendo DS
Retrô
CANAIS
TV
Cinema
Dália Negra
Mistério e morte em Hollywood
PAPUM
Novidades sobre 24 Horas
Alien vs. Predador tem novos atores
Definido diretor de Jurassic Park 4
Wii é GameCube melhorado, diz Miyamoto
Segunda Feira de Quadrinhos e Arte
Scarlett Johansson é eleita a mais sexy
Presidente da Nintendo venderá primeiro Wii
Dupla de Frango Robô no cinema
Robert Downey Jr. será o Homem de Ferro
Jedicon acontece em novembro
Morte, de Neil Gaiman, tem lançamento
Mr. Eko escapa da prisão
Peter Jackson vai criar spin-off do game HALO
Spike estrela filme romântico
Scarlett Johansson vai para o trono
EGM NO SEU CELULAR
Concorra a um DVD
Final Fantasy
CÉU ou INFERNO
Doom
Concorra a um DVD
EGM START
BLOGS DA REDAÇÃO
Rodrigo Guerra e o Shaolin
QUADRINHOS
TUDO NOVO!
CONTEÚDO É POUCO

Os clássicos e os Legos

Sabe o que acontece quando os jogadores resolvem retratar seus games favoritos em tudo o que encontram pela frente? Se a primeira coisa que estiver na frente for um balde de Lego, fatalmente nascem esculturas. Não acredita? Dê só uma olhada:

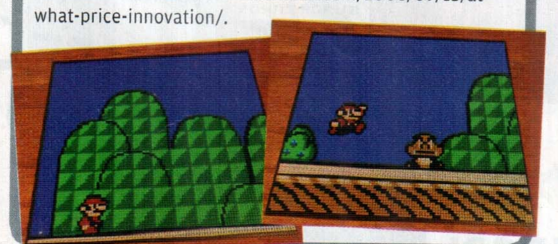
NES Lego



Com um pouco de paciência, dedicação e capricho, os fãs da Nintendo conseguem tudo: até mesmo montar um Nintendinho feito 100% com peças de Lego! É claro, todo o hardware original teve de ser reutilizado, mas ele foi encaixado com perfeição nesta engenhoca, e agora funciona sem quaisquer problemas! Jeromy, o autor da obra, criou um modelo tridimensional com um aplicativo chamado LDView, que serviu de guia. Após isso, colocou a mão na massa e terminou esta curiosa invenção, que ele deixa em sua prateleira próximo a um Super NES e um Nintendo 64, orgulhosamente. A namorada dele ainda soltou a seguinte pérola: "estou assustada, você descobriu como misturar Nintendo e Legos!". Para saber mais, visite: www.retronintendo.com/?q=node/791.

Super Mario 3 Lego!

Para celebrar o lançamento do Wii, o pessoal do website BitFlicks criou um vídeo bastante nostálgico que mistura jogos de 8-bits, blocos de Lego, computação gráfica e um processo de edição bastante engenhoso. A divertida animação representa um estágio do game *Super Mario Bros. 3*, para Nintendinho, de uma forma jamais vista. Ao assistir ao vídeo, a impressão que fica é de que um painel de espessura mínima foi colocado em uma mesa, pela qual o game aparece para o jogador - porém, no lugar de pixels, ele tem blocos de montar! Uma mistura de tecnologias que deu certo, assim como o console de nova geração da Nintendo - tudo em prol da diversão!
Para assistir, acesse: www.bitflicks.com/2006/09/13/at-what-price-innovation/.



Resident Lego

Com toda certeza, os japoneses são muito engenhosos e otimizam o tempo de forma inexplicável. O dono do site Brick Street recriou os cenários e personagens da série *Resident Evil* (*Biohazard*, por lá) com blocos de Lego. A empreitada inclui o hall da mansão do primeiro game, a cena dos cães-zumbi durante a apresentação e até mesmo o uniforme dos personagens que figuram no game.
A perfeição é inegável, pois a proporção dos cenários está idêntica às imagens do game! Para conferir esta e diversas outras obras do autor, visite: www.geocities.co.jp/SweetHome-Brick/3905/sub2-7.html.





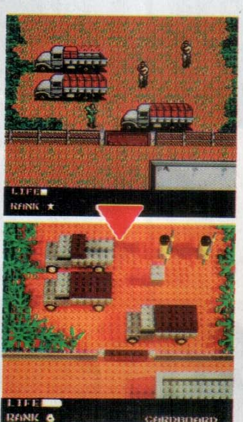


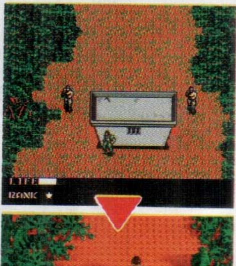


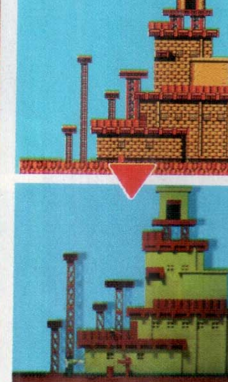

Patos biônicos andando na moto do espião

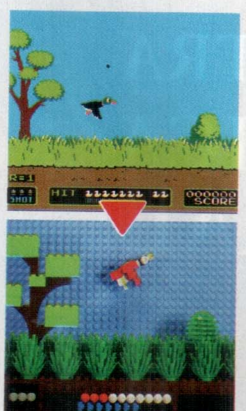
O que *Bionic Commando, Duck Hunt, Excitebike* e *Metal Gear* têm em comum? Fora o fato de que são clássicos do Nintendinho, absolutamente nada. Isso até um grupo de doidos chamados Jason Dunn, Jason Wilson e Mike Yang resolver enganar nossos sentidos, criando imagens baseadas em antigos games com os versáteis bloquinhos de encaixar.

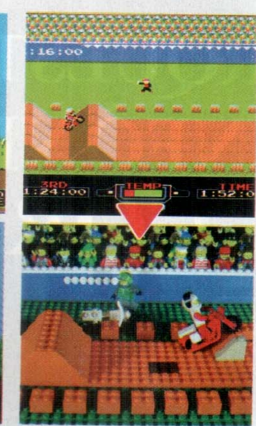
O mais incrível foi a semelhança com os pixels do console – olhando de longe, é difícil dizer se estamos vendo uma tela do game ou uma dessas montagens! Muitas peças foram usadas na brincadeira, que ficaram com um aspecto bidimensional muito bacana.













Quem não se comunica...

A comunidade da Nintendo World no Orkut continua a todo vapor. Esse mês não deu outra, o papo foi sobre a edição 100. Nós queremos saber o que você achou desta edição também, já que o principal modo de uma revista evoluir é ouvir o que os leitores têm a dizer. Dê um pulinho por lá e deixe a sua opinião! Aproveite para conversar sobre Wii, DS, sobre o ser próximo jogo... Endereço: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276.

Grande NES tá virando homenzinho!



Nosso querido (e clássico) console de 8-bits acaba de entrar para a plena maioridade. Completando 21 anos no dia 18 de outubro, o NES transcende mais de duas décadas de sucesso nas mãos dos jogadores e colecionadores. Com títulos como *Super Mario Bros., Metroid, River City Ransom, Metal Gear*, entre muitos outros clássicos em seu acervo de jogos, o trono do console durante a década de 80 estava garantido. Parabéns para a caixinha cinza mais simpática do mundo – que não tem previsão para se aposentar!

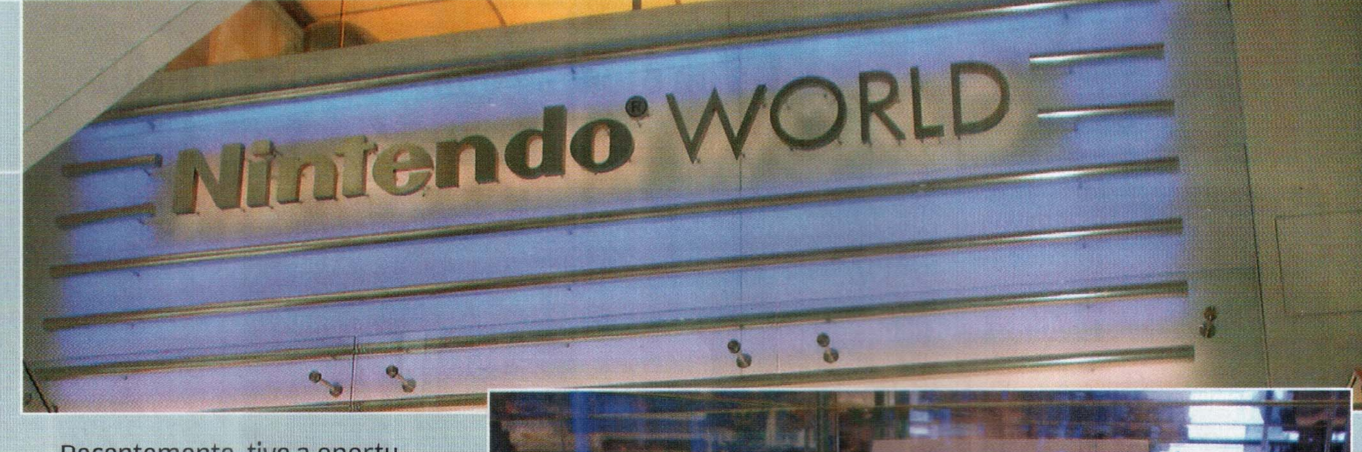
NOVEMBRO 06

Neste mês, a Nintendo World inaugura uma nova seção, que trará datas importantes, aniversários de grandes figuras da indústria dos games e os lançamentos para as plataformas da empresa. Agora você já sabe: sempre que pintar uma dúvida, dê um pulinho na Agenda e confira a data daquele jogo que você está esperando! Boa diversão!

Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
			01	02 (Feriado - Finados) The Grim Adventures of Billy & Mandy - GBA	03	04 Aniversário de 1 ano do Game Boy micro na Europa
05	06 Final Fantasy V Advance - GBA	07 The Sims 2: Pets - GBA	08	09	10	11
12	13 Yoshi's Island 2 - DS	14 Aniversário de 1 ano da Nintendo Wi-Fi Connection Rayman Raving Rabbids - DS Sonic the Hedgehog Genesis - GBA Tomb Raider: Legend - GC Final Fantasy III - DS	15 Feriado - Proclamação da República	16 Aniversário de Shigeru Miyamoto	17	18 Aniversário de 5 anos do GameCube
19 Aniversário de 8 anos do Game Boy Color Lançamento do Nintendo Wii	20	21 Aniversário de 2 anos do Nintendo DS Aniversário de 16 anos do Super Famicom (Super NES japonês) Meteos: Disney Edition - DS	22	23	24 Primeiro anúncio público do "Nintendo Ultra 64"	25
26	27	28	29	30		

Lançamentos para o mês de novembro sem data confirmada

- Asphalt! Urban GT 2 - DS
- Avatar: The Last Airbender - Wii
- Brain Boost: Beta Wave - DS
- Brain Boost: Gamma Wave - DS
- Disney's American Dragon: Jake Long in Attack of the Dark Dragon - GBA
- Far Cry Vengeance - Wii
- Happy Feet - Wii
- Horsez - DS
- Lunar Knights - DS
- Polarium Advance - GBA
- Spider-Man: Battle for New York - GBA
- The Ant Bully - Wii
- The Grim Adventures of Billy & Mandy - Wii
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent - Wii
- Xiaolin Showdown - DS
- Zatch Bell!: Mamodo Fury - GC



Recentemente, tive a oportunidade de visitar a cidade de Nova York e, no meu roteiro para conhecer a Grande Maçã, não poderia faltar a Nintendo World Store, a loja dos sonhos da Big N. Em meio a garotos jogando DS e funcionários com olhares suspeitos, tirei dezenas de fotos para esta reportagem.

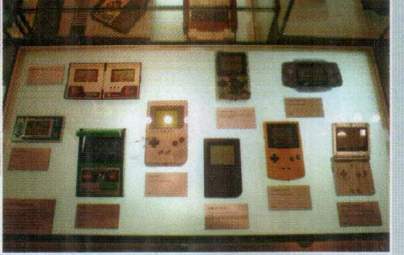
Por Fabio Santana



Tem gente que daria a vida por um desses: uma edição especial do GBA SP, dourado, autografado por Shigeru Miyamoto, com caixa da Triforce, incluindo o game *The Legend of Zelda: The Minish Cap.* O ruim? Apenas 30 unidades foram produzidas, todas vendidas.



Quando sua namorada pedir uma jóia, dê um Nintendo DS desses para ela. O preço da brincadeira: US$ 500. Tem também algumas edições exclusivas japonesas a preços mais convidativos.



Acima, à esquerda, a cronologia da família Game Boy: três modelos do Game & Watch, o Game Boy tijolão, o modelo Light, o Pocket (esses dois estão na ordem errada na cronologia), o Color, o GBA e o GBA SP. À direita, dezenas de modelos do GBA SP.



À esquerda, as cartas de Hanafuda, o baralho japonês feito pela Nintendo desde 1889. Acredite, essas cartas são pequenininhas.



Aqui, camisetas dos 20 anos de Mario, iguais à que Miyamoto vestiu na sessão de autógrafos que houve na Nintendo World Store em 25 de setembro de 2005. A ilustração também é de Miyamoto.



Existem três estações de jogos de GameCube com assentos confortáveis e moderninhos.

Testes de resistência de videogames já provaram que os aparelhos da Nintendo são os mais resistentes, mas esse é o cúmulo: um Game Boy que sobreviveu a uma explosão na Guerra do Golfo. E ele fica ligado o tempo todo com *Tetris* para provar a façanha.

Bonequinhos e doces em formato de capa de jogos ou consoles, mas também tem dezenas de modelos de camisetas, bonés, blusas, cards, travesseiros... Todos com temas dos jogos Nintendo. É o paraíso das compras dos gamers.

Lado a lado, o Famicom, lançado no Japão em 1983, e o NES, que chegou aos EUA em 1985. Para quem nunca teve a oportunidade de ver o 8-bit japonês, repare que os fios do controller são presos ao console.

O AVS, Advanced Video System, foi uma tentativa de promover o Famicom nos EUA, na Consumer Electronics Show de 1984, um ano após o declínio dos videogames na América do Norte. Para não afastar os consumidores, o console mais parecia um computador. Rodava jogos em fita cassete, tinha teclado, controles sem fio, pistola e manche. Não deu certo e o resultado foi o lançamento do NES como o conhecemos, um ano mais tarde.

CINEMA | QUADRINHOS | MÚSICA | DVD

SELECT

A Nintendo World sabe que o gosto dos leitores é bastante apurado e vai além dos games. Por isso, resolvemos criar esta nova seção dentro da ComuNidade com dicas de filmes, DVDs, quadrinhos e música, para que você faça um bom investimento de seu rico dinheirinho. Aliás, entretenimento é cultura: não esqueça de mandar a sua opinião!

A oitava temporada de Simpsons! (DVD)

Repleta de humor de gosto duvidoso, a família Simpson se consagrou como uma das poucas séries animadas que conquistou fãs de todas as idades. No Brasil, a série foi lançada em DVDs, separada por temporadas - a novidade aqui é o oitavo pacote de episódios, que chega ao mercado no dia 08 de novembro. São 25 episódios em quatro discos que acompanham uma embalagem decorativa para colecionadores. Duas versões chegarão ao mercado (com o mesmo conteúdo): uma tem a caixa no formato da cabeça da bebê Maggie, enquanto a outra embalagem tem formato tradicional, decorada com os personagens e temas dessa temporada. Diversos sites na internet já disponibilizaram a pré-venda - imperdível para os fãs do desenho!





Onde comprar: www.submarino.com.br

Ao som de Zelda (CD)

Aqui não tem ocarina ou efeitos sonoros de Nintendo 64. Nestes CDs, você encontra o melhor da série *Zelda*, orquestrado e com arranjos novos, criados por grandes figuras da indústria musical japonesa. Os CDs, lançados oficialmente com aval da Nintendo, infelizmente não foram lançados no Brasil. Para comprá-los, você deverá visitar o website da Lik-Sang, uma loja especializada em games e artigos relacionados - basta ter um cartão de crédito internacional e efetuar a compra! No momento, estão disponíveis as seguintes compilações:

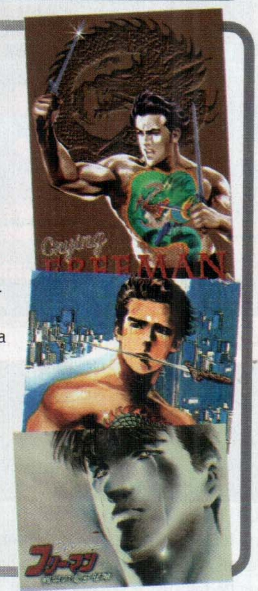
* The Legend of Zelda: The Wind Waker Original Soundtrack
* The Legend of Zelda: Ocarina of Time Original Soundtrack
* The Legend of Zelda: Ocarina of Time Rearrange Soundtrack
* Mario & Zelda: Big Band Live CD (com músicas da série Mario!)
* Nintendo Sound History Series - Zelda the Music

Onde comprar: www.lik-sang.com



Quadrinhos de Crying Freeman (HQ)

Este clássico mangá foi lançado originalmente em 1986, em uma reedição fiel à versão japonesa. Sua trama foi criada por Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, e relata a trama de Emu Hino, uma artista plástica (filha de um influente político, já falecido) que é a única pessoa capaz de reconhecer um misterioso assassino da máfia chinesa. A história será dividida em dez volumes, com 192 a 240 páginas cada. Para os fãs da cultura japonesa que não dispensam uma boa leitura, é imprescindível - ele prova que, mesmo tempos atrás, alguns autores conseguiram definir os rumos dos quadrinhos japoneses modernos.



Onde comprar: www.paninicomics.com.br

Gary Numan (CD)

Um dos precursores da música digital moderna (ou ElectroPop), Gary Numan já abusava dos sintetizadores e efeitos digitais produzindo melodias incríveis no início da década de 80. Junto de Klaus Nomi (Glam Rock) e outros artistas, se tornou um pioneiro na criação de músicas poderosas, como "Are Friends Electric?", parte da trilha sonora de *Need for Speed Carbon*, jogaço de corrida que será lançado para o Nintendo Wii em breve. Se você curte música de qualidade, diferente e que mescla gêneros como industrial, rock, eletrônico e pop, vale a pena conferir o álbum *Gary Numan - Live at Shepar's Bush Empire*.

Onde comprar: www.fnac.com.br

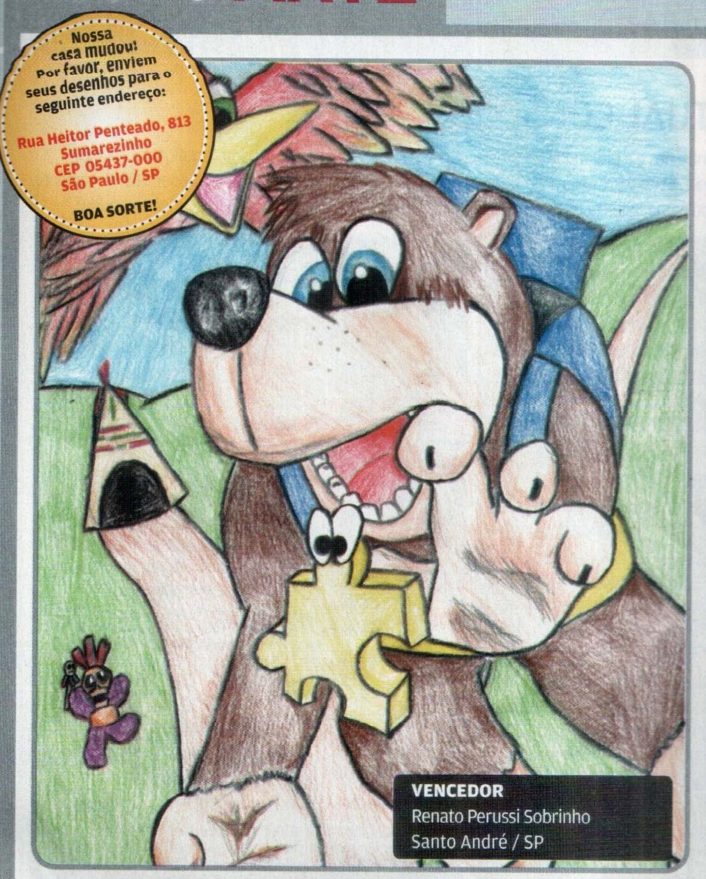
Edward Elric na telona (Cinema)

Se você reconheceu o nome do protagonista na chamada, já deve estar pulando de alegria. Este filme continua a série de TV *Fullmetal Alchemist*, levando aos cinemas tupiniquins um relato da saga dos irmãos Elric, no capítulo "Conqueror of Shamballa". Criado especialmente para as telonas, a aventura cria o reencontro dos irmãos Edward e Alphonse para que juntos evitem que um portal ligue o mundo real ao reino de Amestris. Vale lembrar que a obra recebeu diversas indicações a prêmios em outros paises, onde já foi exibido. O filme chegará aos grandes circuitos de cinema em novembro, sem data confirmada para o lançamento.



PICTO ARTE

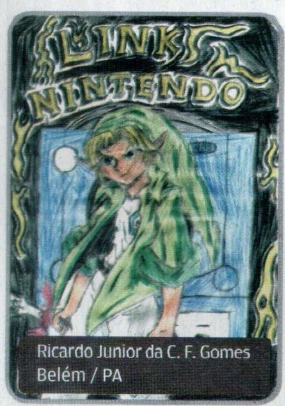
Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho
CEP 05437-000
São Paulo / SP
BOA SORTE!



VENCEDOR
Renato Perussi Sobrinho
Santo André / SP



André Luiz Tomino Destro
São Paulo / SP



Ricardo Junior da C. F. Gomes
Belém / PA



Vinícius da Silva Oliveira
Itupeva / SP



Gabriel Motta Barrozo
Rio de Janeiro / RJ



Ramon Amorin da Costa
Rio de Janeiro / RJ

PARTICIPE!

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 –CEP 05437-000 – São Paulo/SP.** Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

GAME MUSIC

Koji Kondo, o pilar musical da Nintendo



Nascido em Nagoya, Japão, em 1960, Kondo desenvolveu interesse por música desde a infância, quando compunha melodias simples. Aos dezessete anos, decidiu se tornar músico profissional, estudou e aprendeu a tocar diversos instrumentos.

A oportunidade para trabalhar na área surgiu quando a Nintendo ofereceu vagas para músicos. Então, em 1983, Kondo entrou para a empresa, apesar de nunca ter pensado em compor músicas para videogames.

Sua genialidade e versatilidade combinaram perfeitamente com a criatividade de Shigeru Miyamoto e, assim, Kondo colaborou para imortalizar Mario e Zelda com suas composições agradáveis mesmo em loop infinito.

Inicialmente limitado pelo hardware de som precário do NES, Kondo pôde demonstrar melhor seu talento com o avanço da tecnologia até chegar a faixas completamente orquestradas.

Foi influenciado pelo músico Henry Mancini, que compôs trilhas para filmes como *A Pantera Cor-De-Rosa* e *Um Tiro no Escuro* (ambos de 1964). Kondo também tem fãs famosos, como o ex-Beatle Paul McCartney.



ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: VIRTUAL CONSOLE

Ok, o Wii está praticamente entre nós e a Nintendo confirmou apenas 30 jogos para o Virtual Console até o final do ano. Mas nossa esperança continua e, por isso, chegou a vez de listarmos nossos títulos mais esperados de Super NES. Novamente, vamos deixar os óbvios de lado para favorecer as "pérolas escondidas" (algumas nem tanto assim, mas você entendeu).



10

TERRANIGMA

Seqüência de *Soul Blazer* e *Illusion of Gaia*, este game da Enix saiu apenas no Japão e Europa. Agora merece mostrar seu valor ao mundo.



9

TETRIS BATTLE GAIDEN

Um dos melhores *Tetris* já lançados, esta exclusividade do Japão adicionou diversão ao multiplayer com habilidades únicas aos personagens.



8

STAR OCEAN

Tales of Phantasia saiu para GBA, mas o primeiro *Star Ocean* ficou só no Super Famicom. Mais gente precisa ver aquela apresentação narrada.



7

ROCK N' ROLL RACING

Não só o multiplayer insanamente divertido vale a ressurreição, como também as faixas inesquecíveis de Black Sabbath, Deep Purple e Steppenwolf.



6

SEIKEN DENSETSU 3

A continuação de *Secret of Mana* ficou no Japão porque a Square preferiu desenvolver o sofrível *Secret of Evermore* para o público americano. Pena.



5

STREET FIGHTER II TURBO HYPER FIGHTING

Até hoje, a terceira versão de *SFII* é considerada a mais equilibrada da série, e a versão para Super NES é ainda melhor que o arcade.



4

EARTHBOUND

O RPG contemporâneo da Nintendo tem um estilo inigualável e sacadas geniais. Pena que o primeiro game (NES) e o terceiro (GBA) ficaram só no Japão.



3

SUPER METROID

Os games de Samus Aran sempre foram excelentes, mas o terceiro deles, um clássico de 24-Mega, é o principal responsável pela popularidade da série.



2

CHRONO TRIGGER

Uma história cativante, personagens carismáticos, 13 finais (sim, porque a morte contra Lavos conta como um final). Este é um clássico imortal.



1

FINAL FANTASY VI

Esqueça esse negócio de *FFIII* e outras aberrações da tradução original. Eu quero o sexto episódio da série retraduzido para o Wii!



Qual é o game?



O jogo é ruim pacas, mas teve gente que jogou: *Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind* (Super NES). Os primeiros a acertar foram Saulo Azevedo Souza Ferreira Santos, Rafael Machado Lopes Garcia e Patrik Alexandre Ramos. E o game desta edição, você consegue adivinhar qual é? Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo. NW



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO:
BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND (SUPER NES)

Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail! BOA SORTE!


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

BATEN KAITOS ORIGINS



Grandes desafios o esperam em Baten Kaitos Origins. Será que você consegue manipular e descobrir o segredo por trás das poderosas cartas de tarô? Como resolvemos detalhar todos os passos da aventura, dividiremos esta estratégia em duas partes. Vamos nessa, rumo ao vilarejo de Nashira. —Gilsomar Livramento

Exploração:



Obs.: usar o analógico sensivelmente faz com que o personagem ande em silêncio para passar por pessoas ou monstros adormecidos (aproxime-se deles para batalhar, e eles começarão o combate dormindo). Quando você usar a Heartwing, uma barra de energia será mostrada no alto da tela – caso você a mantenha cheia, o personagem ficará lento por um momento – se você entrar em batalha com a barra cheia, terá que esperar a barra de tempo descarregar para seu personagem poder agir.

Combate:



Obs.: usar L ou R durante os combates exige um pouco de atenção, pois mostrará uma pequena janela navegável sobre o deck de cartas. Quando você usar cartas de ataque ou magia ofensiva, poderá escolher o alvo. Caso use itens de cura ou de efeito defensivo, você poderá escolher quais personagens receberão o efeito.

Se você se surpreendeu com o primeiro *Baten Kaitos*, dúvidas foram lançadas a longo de sua trama junto a mistérios voltados ao passado de personagens. Mas em *Baten Kaitos Origins*, você terá a chance de descobrir mistérios e saber como o mundo quase foi destruído, vivendo 20 anos antes do jogo original.

INDO ÀS COMPRAS

Dentro das lojas (shops) espalhadas no jogo, você terá as seguintes opções: Buy (comprar), Sell Junkpile (vender todas as cartas magnus que você tenha jogado na opção Junkpile do seu inventário), Upgrade (elevar o nível das suas cartas, desde que tenha essências / matéria prima), Magnus Pack Coupons (trocar os coupons por uma de 10 cartas oferecidas). Nem sempre estas opções aparecem juntas em todas as lojas. Além disso, em certo momento do jogo, você terá uma nova opção nas lojas onde poderá receber cartas.

SALVANDO SEU PROGRESSO E MAIS

Durante o jogo, você pode salvar seu progresso em flores gigantes que variam entre as cores vermelhas (apenas salvar seu progresso) e azuis (permite visitar o mundo de Sedna, entre outros lugares especiais).

EXPLORANDO O INVENTÁRIO

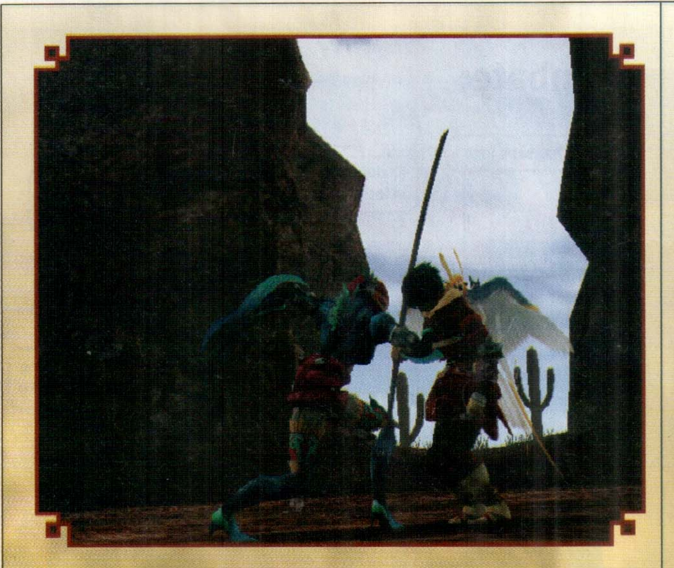
Em *Baten Kaitos Origins*, você terá uma série de opções e sub-opções a serem usadas freqüentemente. No layout inicial, você terá no alto da tela o Active Deck (mostrando o nome do seu deck de cartas ativas para combate), ao lado, a Classe e os pontos de técnica referente ao deck usado (que pode ser melhorado conforme os upgrades que fizer), além do status dos personagens. A seguir, você confere uma explicação de todas as opções. Aqui, use sempre o botão Z para conferir os detalhes das cartas, saber suas funções e saber quais personagens podem usá-la.

a. Battle Magnus

Aqui você poderá organizar o deck de cartas para o combate. Vale lembrar que todos os personagens usam o mesmo deck em combate, então você precisa adicionar boas e variadas cartas referentes ao tipo de ataque do personagem em questão. Esta opção se divide em outras três:

a.1- Decks

Aqui você tem acesso ao estoque de cartas para montar o seu deck, junto às opções: set to active deck (aqui você define qual dos seus decks será ativado em batalha. Mas para isso, você precisa evoluir sua Deck Class), edit this deck (como o nome sugere, aqui você pode editar as cartas presentes no deck escolhido), change members (manter ou tirar membro do grupo dos combates), rename this deck (você pode nomear seus decks e com isso diferenciá-lo por tipo de ataque elemental adequado



às situações específicas), initialize (apagar um de seus decks) e copy this deck (como o nome sugere, permite fazer uma cópia do deck desejado).

a.2- Stockpile
Mostra o estoque de cartas, com as cartas escuras indicando as que estão em uso. Aqui você pode eliminar as cartas que achar inúteis (selecione a carta, aperte X e confirme para mandá-la para a opção Junkpile). Se quiser organizar as cartas, aperte Y e escolha a organização por número de espíritos, tipo, usuário ou utilização por ordem no deck.

a.3- Junkpile
Ao eliminar alguma carta de seu estoque, ela será arquivada nesta opção e poderá render dinheiro ao ser vendida nas lojas.

b. Quest Magnus

Aqui se encontram as cartas nas quais você coleta a essência durante a exploração, podendo usá-la a qualquer momento diante de uma situação (acione o botão C para ver e navegar no mostrador de cartas no canto inferior da tela, durante a exploração de cenários). Mais importante que isso é poder criar novas cartas a partir de um determinado momento e, conseqüentemente, atender às exigências de pessoas que encontra ao longo do jogo para completar sidequests.

b.1- View and Mix
Além de mostrar quantas cartas você pode carregar, no lado direito da tela, você terá a opção Mixer (acessível com o botão R), na qual poderá combinar magnus e criar uma nova carta.





Para combinar magnus, primeiro você precisa saber quais combinações são possíveis para só então combinar os ingredientes no Mixer. Normalmente, você pode combinar apenas dois itens por vez e, depois disso, terá de batalhar por três vezes para dar tempo de obter o resultado. Caso a criação do item desejado seja mais que dois ingredientes, após a primeira combinação, você poderá adicionar outro à mistura presente no Mixer e repetir o processo das batalhas para transformar a matéria-prima até o resultado desejado. Obs.: por ter um espaço limitado, constantemente você atualizará os ingredientes da Magnus Quest, então procure lembrar onde encontrá-los novamente, caso necessário.

b.2- Mix Recipes
Você visualiza todas as combinações possíveis de serem feitas no jogo. Mas para isso será necessário encontrar os recipes (receitas) ou obter informação com pessoas para saber quais ingredientes misturados geram um novo resultado. Nesta opção, à esquerda, você verá a combinação dos ingredientes e, do lado direito, o resultado. Vale lembrar que as cartas que mostram o item em cor escura indicam que a criação do mesmo pode ser feita no Mixer (basta ter os ingredientes indicados).

c. Subquests

Ao longo do jogo, você poderá cumprir algumas subquests (que são micro missões paralelas) que normalmente são encontradas conversando ou explorando ambientes. E para saber mais detalhes, basta entrar na opção e conferir as demais.

c.1- Quest List
Aqui você encontra uma lista mostrando as quests em pequenas janelas. Nestas janelas, você terá informações, de cima para baixo: nome da quest, cidade onde foi ativada e com quem ela se resolve.
Após iniciar uma quest, você não será obrigado a concluí-la - algumas exigem tempo e momento certo - mas a pessoa que indicou a missão sempre oferecerá informações do que é necessário para a conclusão, então procure falar sempre com outros personagens. Logo que encontrar a resposta para a quest (seja a criação de uma magnus, encontrar um item, pessoa ou animal), volte a falar com a pessoa que lhe deu a quest para receber uma premiação.

c.2- Sedna Magnus
Realizar as quests normalmente implica na aquisição de Sedna Magnus, itens especiais que são utilizados para a criação do mundo de Sedna (que você tem acesso através do save point azul). Sempre que encontrar novas magnus deste mundo, visite-o para adicionar mais uma peça a ele.

c.3- Valuables
Aqui são arquivados itens e informações-chave que você encontrar ao longo do jogo.



e. System

Aqui você confere explicações e dicas sobre as batalhas, quais cartas usar e como "emendar" combos. Não há muito segredo aqui. Basicamente, terá de optar entre ativar ou desativar alguma ajuda nas opções: Battle Guide (indica seqüências de cartas em combate), Battle Mode (escolha a dificuldade da batalha entre Easy e Normal), Rumble Feature (ativar a vibração do controller se o mesmo tiver a função), Voices (ativar ou não as falas do jogo), Sound Output (definir entre Mono, Stereo e Surround), enquanto as opções Save e Load dispensam comentários.

A ARTE DE BATALHAR



Pela coletividade do deck, é bom ter cartas de ataque físico e mágico adequadas a cada membro do grupo, além de itens e acessórios de uso comum. Mas, além disso, existem outros detalhes importantes que podem definir o resultado nas batalhas.

Nos combates, você terá no alto da tela a barra de HP com a barra de Action logo abaixo. Na parte inferior da tela, encontra-se o deck ativo de cartas, sendo que o lado esquerdo indica o personagem em uso e o lado direito mostra qual será a próxima carta a ficar ativa no deck (lembrando que em batalha, o deck mostrará cartas aleatoriamente).

Cada carta possui uma numeração no seu canto inferior direito (espíritos), além do tipo de ataque que cada uma permite em particular. Essa numeração é importante na hora de criar os combos e combinar as cartas por ordem numérica, para obter longos e poderosos ataques. Por exemplo: as cartas de ataque comum entre todos os personagens variam de 1 a 3, ou seja, se tiver esses três tipos de cartas ativas no deck durante a ação, use-as na ordem crescente para criar um ataque contínuo.

Cartas de numeração de valor 4 para cima são mais poderosas ou finalizadoras de ataque. Em alguns casos, só poderão ser usadas quando duas ou três cartas de ataque comum forem usadas em seqüência ou mesmo quando for usada alguma carta de valor 3 inicialmente.

As cartas de numeração 0 são auxiliares, ou seja, podem definir o tipo de elemento associado ao ataque (implicando em maiores danos, dependendo do inimigo) seguido do uso das cartas de ataque comum.

Nos combates, o dinamismo é um fator decisivo, pois a combinação de cartas terá um contador de tempo que permitirá a emenda de ataques.

Dependendo da quantidade de cartas usadas em um ataque, a barra Action precisará de tempo para se esvaziar para que o personagem possa voltar a atacar. Caso não tenha a carta necessária para o respectivo personagem, você pode descartar uma das cartas usando o botão B para ter acesso à carta seguinte ou você pode usar o botão X para passar a vez de um personagem para o outro. Então pense rápido, pois o inimigo não ficará esperando por você!

d. Gathering

Um banco de informação sobre os detalhes do jogo.

d.1- Magnus
Apresenta uma visão de todas as cartas existentes. Para vê-las, será necessário coletar ao menos um exemplar da carta.

d.2- EX Combos
Aqui você terá uma lista mostrando as melhores combinações de cartas por personagem que você realizou em combate.

d.3- Music
Funciona como um teste de som do jogo, permitindo a você escutar todas as músicas que ouviu durante a jogatina.

d.4- Field Guide
Ao habilitar esta opção, todos os inimigos que vencer serão arquivados aqui, permitindo que você saiba informações sobre as fraquezas dos mesmos.

d.5- Battle Status
Mostra o status geral da partida, expondo seu deck atual, maior e menor tempo de combate, total de batalhas etc.

ESTRATÉGIA

Durante todo o jogo, Sagi (o personagem principal) falará com você – sim, você mesmo, o jogador –, deixando-o livre para escolher quando agir em determinados momentos. Aproveite o primeiro momento do jogo para aprimorar suas técnicas de batalha e evolua o máximo que puder em cada nova área, pois você precisará estar com personagens muito bem evoluídos e com ótimas cartas no deck se não quiser sofrer nas batalhas contra os chefes. Motivo? Elas beiram o absurdo de tanta dificuldade e variação de força. E vamos começar a jornada.

Parte 01: Dark Service HQ

Logo que acordar, saia do quarto e suba o lance de escada à esquerda. Depois entre pela terceira passagem à direita. Ao chegar na sala de conferência, posicione-se na fila à direita.

Após a explicação, tente sair da sala para ganhar algumas Magnus em branco. Examine os barris ao lado para obter água, fale com o soldado junto ao incêndio e utilize a água. Fale com os soldados na porta para sair e vença a batalha do lado de fora.



Desça o lance de escada, entre na porta à esquerda do corredor e examine a cápsula azul à direita para Guillo se juntar a você - por enquanto, ele agirá automaticamente nas batalhas. Suba o lance de escada, vença outra batalha e fale com o soldado adiante para receber a tarefa de acender as tochas (são quatro, sendo duas por andar, examine-as e use as cartas com fogo), depois fale com o soldado novamente. Feito isso, suba o lance de escada próximo dele.

Parte 02: Emperor's Residence

Fale com seus soldados para iniciar o ataque. Vença a batalha adiante e, na cozinha, ande lentamente até a porta para não chamar a atenção do guarda. Na praça da fonte (lembre-se de pegar água), elimine os guardas e entre pela porta à direita no alto da escada. Derrote dois guardas para obter a Key to Olgan's Residence - fale com o Mechanic caído adiante e use a água.
Volte até a praça da fonte e entre pela porta do outro lado, tendo dois guardas adormecidos. Ande lentamente até os blocos negros atrás do guarda e colete o Chunks of Rubber, depois fale com o Mechanic (use mais água para acordá-lo) e lhe entregue o Chunks of Rubber.



Logo que tiver acesso ao andar seguinte, entre pela porta protegida pelos guardas para ver uma cena, seguida de algumas batalhas - para evitá-las, cruze a porta ao lado do save point e avance pelo corredor. Durante a fuga, você confrontará uma criatura gigante que não poderá vencer, entretanto, é obrigado a causar a maior quantidade de dano possível para que uma cena aconteça para dar continuidade à trama.

Parte 03: Albali Sandhollow



Siga os dois personagens adiante e, na área seguinte, dê a volta pelo penhasco e examine a luz vermelha no canto inferior direito, para cair.
Nesta nova área, haverá mais pedras vermelhas. Examine a que está do lado esquerdo da tela, acima de você, para ativar uma ponte. Examine a pedra vermelha seguinte para romper a ponte ao lado. Siga pelo caminho abaixo e empurre a grande pedra cinza, depois examine aquela outra pedra vermelha que formou a ponte e você terá acesso ao caminho acima.
Examine a pedra vermelha seguinte e use as Magnetite Waves para voltar ao caminho inicial. Visite a pedra vermelha acima e use as Magnetite Waves para ter acesso a um novo caminho, onde verá uma cena.

Parte 04: Rasalas, Village Of Fire Moss



No vilarejo, fale com todas as pessoas sem corpo na seguinte ordem:
1) As duas pessoas conversando na entrada do vilarejo, 2) A pessoa sentada olhando para o lago, 3) A pessoa no canto inferior esquerdo, 4) O casal ao fundo do vilarejo, 5) A pessoa que fica andando próxima do casal citado anteriormente, 6) Entre na casa à esquerda e fale com a pessoa que fica diante da porta, depois com a mulher que está cozinhando (na parte de baixo ao centro da tela), depois com a pessoa sentada ao fundo e em seguida com o bebê ao lado dela, 7) Na casa à direita, fale com as pessoas sentadas à mesa e depois com a mulher cozinhando, 8) Na loja ao fundo do vilarejo, fale com o vendedor de magnus. Ao falar com todos, ocorrerá uma cena automaticamente.

Parte 05: Mintaka, The Imperial Capital

De volta ao ponto onde batalhou com o grande monstro, você terá a ajuda de um homem. Abra o alçapão adiante e atravesse o sistema de esgoto para chegar à cidade do outro lado - agora você determinará os ataques de Guillo em batalha.



Vá até as pessoas conversando ao lado, depois siga rumo norte e derrote o guarda da esquerda para entrar na casa - após Camilla sair da casa, tenha duas magnus vazias e fale com a camareira para ganhar duas Yesterday's News. Aproveite e pegue também a Machina Oil à direita. Depois saia da casa e

siga para o sul, indo pelo lado esquerdo da tela. Fale com o homem que está arrumando a máquina adiante e use o Machina Oil, depois entre na porta ao lado e suba o lance de escada ao fundo, tendo acesso ao telhado. Siga por este até o lado norte da cidade, depois siga para o sul, indo pelo telhado do outro lado, e desça para a rua.



Mais adiante, você será cercado por muitos soldados, vença todas as batalhas e Giacomo o enfrentará - contra ele, procure usar itens de recuperação após seus ataques seqüenciais mais fortes e faça as melhores combinações de ataque que puder. Vencendo a batalha, Milly entrará em sua equipe.
Siga Milly adiante e fale com ela para embarcar em um transporte para chegar a Hassaleh Port para ter acesso à outra área.

Parte 06: The Nusakan Thornwood

Siga rumo norte na floresta e, na área seguinte, pegue o Yesterbean à esquerda. Siga até a ponte verde que liga o andar de cima ao de baixo e use o Yesterbean, mas não desça ainda.



Siga para o lado direito da tela para ver uma criatura que foge de você. Suba pela colina à esquerda, no meio do caminho, e empurre a bola de espinhos. Use-a para fechar um dos caminhos, depois vá atrás da criatura que foge e faça com que ela bata na bola de espinhos. Pegue outro Yesterbean com ela e desça por aquela planta verde ignorada. Fale com Caplin Herder e examine a planta verde ao lado para usar o Yesterbean e ter acesso à trilha rumo norte. Logo após a conversa, saia pela passagem mais adiante.

Parte 07: Sheratan, The Ageless Village

Visite a magnus shop à direita (se quiser comprar algo) e depois fale com as pessoas no caminho, entrando pela porta adiante. Fale com Doc sentado à mesa, saia da casa e siga para direita até ver uma cena com Gena. Logo depois, examine a mesa e fale com as crianças, especialmente Tik. Saia da casa e fale com o garoto, Vault Guard, à esquerda na entrada da cidade. Pegue a Mountain Apple ao lado da magnus shop e entregue ao garoto para ter acesso ao Tik's Hat - antes disso, fale com Caplin Herder, saia da cidade e visite a East Nusakan Thornwood para encontrar o Black Caplin na área seguinte. Então volte para falar com Caplin Herder - depois fale com Tik na casa de Gena.



No dia seguinte, fale com Sis junto da porta do orfanato para ajudá-la, então visite a casa vizinha, do outro lado da cerca, e fale com a mulher para obter Thornflower Nectar. Volte a falar com Sis.
No próximo dia, visite a igreja (casa em frente ao orfanato) e fale com a moça rezando ao fundo. Depois saia da cidade e visite a área Lake Botein Ruins e pegue o item brilhante logo na entrada. Volte para falar com a menina da igreja. Entre no orfanato e, no dia seguinte, Wacho e Tik falarão sobre um monstro no lago.

Parte 08: The Lake Botein Ruins

Fale com Wacho e você poderá saltar entre as colunas dentro do lago, tendo acesso a uma entrada nas ruínas adiante - antes disso, desça o lance de escada e pegue o máximo de Photosynth Lily que puder.
Dentro das ruínas, desça pela passagem e empurre a parede ao fundo - quando ficar sem oxigênio, use uma Photosynth Lily ou suba na plataforma acima da água



para respirar. Feito isso, volte para o lado de fora e siga por cima das demais colunas.
Na sala seguinte, desça na passagem do chão e empurre a outra parede para o fundo da tela. Ao fazer isso, toda água do lugar será drenada. Do lado de fora da sala, fale com o homem caído perto de Tik e use uma Photosynth Lily. Logo depois, suba na estátua central e examine-a. Ao descer, você enfrentará o primeiro monstro que confrontou no começo do jogo.
Após causar uma boa quantidade de dano, ele derrotará o grupo com um único golpe para dar continuidade à trama. Após a cena, pegue água no lago e use no homem caído ao lado, depois fale com a mulher próxima. Suba na plataforma e, na superfície, ajude mais pessoas caídas. Duas delas estarão dentro das salas onde você empurrou as paredes - uma delas está dentro da caixa, então mate os monstros próximos. Volte para Sheratan Village e lute contra Valara, causando danos a ela até uma cena ter início.

Parte 09: The Sandfeeder's Nest

Fale com Thoran (o homem colorido ao fundo da cidade), depois siga-o até a área seguinte. Desça pelo lado esquerdo e pegue as Magnetite Waves na pedra vermelha, depois continue descendo. Na tela abaixo, colete um pouco da Balmsand (a areia cor de rosa) e faça o caminho de volta. Feito isso, siga para a direita até a lagarta gigante. Ao se aproximar, ela acordará e você deve usar a Balmsand. Feito isso, siga rapidamente pelo caminho adiante.



No andar abaixo, use as Magnetite Waves na pedra vermelha ao lado, depois desça pela direita até a caverna. A lagarta gigante aparecerá, então volte e suba até a caverna onde ela estava antes e pegue mais Magnetite Waves. Feito isso, desça até a parte de cima da caverna onde se encontra a lagartona e use o item para fechar a passagem. Desça e passe para o outro lado da caverna, onde enfrentará a lagarta gigante. Ao vencê-la, examine seu corpo para obter Sandfeeder Silk e tente seguir os demais personagens. Após a longa cena, saia da cidade, vá para Hassaleh Port e embarque de volta para Mintaka.
Lá, fale com o homem (Wussy Guy) sentado ao lado da porta adiante, para ganhar o Coliseum Dog Tags - estes permitem acesso ao Coliseum



através dos save points azuis a qualquer momento, isto é, desde que esteja com o item em mãos. Depois siga para a área seguinte da cidade e saia pelo lado sul (junto do lado esquerdo da área, que agora tem um novo caminho).

Parte 10: Greater Mintaka

Você chegará no meio do funeral de Olgan. Suba o lance central de escadas para ver um discurso e logo depois uma explosão com alguns feridos. Pegue quatro recipientes de água na casa do lado direito, no meio do lance de escadas, e apague o fogo da mulher que está correndo e o fogo da máquina no pátio.



Volte ao meio do lance de escadas e fale com o guarda que vigia a porta à esquerda, depois entre. Examine a caixa no canto superior direito para obter o Medic Kit. Tente pegar uma fruta sobre a mesa e a mulher dirá que sua irmã tem uma - é a moça no meio do lance de escadas, fale com ela para obter a fruta. Volte até a área da explosão e use o Medic Kit na criança desmaiada, e a fruta no homem caído ao fundo.
Agora vá até onde pegou os itens e siga o caminho à esquerda para chegar a uma residência. Fale com o guarda e escolha a opção "Geldoblame" para entrar, depois fale com Geldoblame junto da porta para conversar com Verus. Após a conversa, examine a cama e durma. Depois saia da cidade e siga para a área seguinte do mapa.

Parte 11: North Nihal Desert

O calor excessivo o deixa lento, então compre um Sparkling Snow com o vendedor no caminho e use o item para avançar normalmente (mais adiante, você pega água em uma fonte). Mantenha-se na trilha de pedra e, no caminho, ajude o homem a pegar a Rock Salt entre os monstros. Do outro lado do deserto, você terá acesso à outra área.

Parte 12: The Mining Village Of Azha

Explore o vilarejo, depois entre na grande construção do lado esquerdo, ao fundo, para ver uma cena. Logo em seguida, suba pelo corredor para chegar ao andar acima, onde conversará com Bein. Explore o andar seguinte, depois saia da construção.
Investigue a construção ao norte, depois visite a construção à direita para falar com Milly. Depois fale com Guillo e saia do vilarejo. Volte até a casa de Verus, em Greater Mintaka, e então durma. Depois volte para o vilarejo de Azha.



Visite a construção à esquerda para falar com Lyuvann, depois fale com os habitantes no andar acima. Saia e fale com Lyuvann novamente, pedindo permissão para investigar a cena da explosão em Greater Mintaka. Ao visitar a cena do crime, você encontrará um garoto que lhe dará o Metal Device.
Volte para Azha e, dentro da construção à esquerda, fale com Mallo na entrada e mostre o Metal Device. Logo depois, vá falar com Lyuvann e escolha a opção "We've found evidence" para iniciar uma assembléia com os habitantes. Depois escolha a terceira opção e mostre o Bomb Detonator. Após a assembléia, fale com Nollin e escolha a terceira opção para saber como ele plantou a bomba, depois fale com Mallo e grave seu testemunho. Agora fale com Lyuvann e escolha a segunda opção para voltar à assembléia, então identifique o mentiroso (Nollin) e escolha a terceira opção para mostrar a evidência (mostre o Mallo's Tesimony).



Agora fale com Almarde, depois com Juwar e pegue seu testemunho. Então fale com Lyuvann e escolha a segunda opção para outra parte da assembléia. Identifique Juwar e apresente seu testemunho para descobrir o culpado. Saia da construção e siga Bein por dentro da construção à direita, rumo à caverna de lava - se os guardas que vigiam a entrada o barrarem, use o Machina Communicator para falar com Verus.

Parte 13: The Lava Caves

Use a Eau de Mouche na pedra azul da parede à direita para ter acesso (se precisar de mais deste item, consiga Rockfly Corpse e troque com o homem fora da caverna). Na área seguinte, siga para baixo e use o Eau de Mouche na pedra azul, depois siga para o lado direito e dê a volta por baixo para chegar à parte inferior da entrada da caverna. Use mais um Eau de Mouche na pedra azul adiante para ter caminho até o save point e a passagem ao lado, que o levará a outro combate contra aquele monstro invencível - tenha seu deck de cartas com ataques baseados em gelo - e ataque-o até iniciar uma cena.



Você voltará ao mundo dos sonhos, onde terá que vasculhar as salas e falar com todos as pessoas, especialmente Thoran, Pieda e Ven. Ao fazer isso, vá até o final do corredor e observe a vista para voltar à realidade, quando terá que enfrentar mais um inimigo poderoso. Vencendo-o, tente sair da caverna e prepare-se para um segundo confronto contra a criatura anterior. Ao vencê-la, mais adiante, ela aparecerá novamente ainda mais forte e resistente. Vencendo-a desta vez, saia do vilarejo de Azha e visite Verus em Greater Mintaka.



Ele o mandará visitar Baelheit na cidade de Mintaka (aqui, siga para o norte e entre pela passagem no canto superior direito da tela). Dentro da casa, acompanhe Shanath para conversar com Baelheit. Feito isso, volte a falar com Verus.
Antes de pegar o transporte no porto de Mintaka, visite a magnus shop e confira uma nova opção na qual poderá ler a carta de Gena. Ao subir no transporte, escolha Diadem como seu próximo destino.

Parte 14: The Castle Town Of Sheliak

Na cidade, acompanhe Celsica até a porta do castelo (antes de entrar, sinta-se livre para explorar a cidade, mas independente disso, fale com Celsica sempre que quiser continuar). Dentro do castelo, você será conduzido até Rambari e, após a conversa, sinta-se à vontade para explorar o castelo. Independente disso, saia pelo lado leste da cidade e visite primeiro a área The Lesser Celestial River, onde encontrará Ladekahn e Gibari. Siga-os.

Parte 15: The Cloud Passage

Nas nuvens, desça pela passagem do outro lado para chegar à outra margem do rio e ver uma cena. Feito isso, pegue o Royal Mirror e volte para as nuvens. Desça na passagem seguinte e use o Royal Mirror

sob a luz para abrir um portal ao sul e outro ao norte (você pode direcionar a luz em 360º), então volte para as nuvens e siga para a área adiante. Desça na passagem e suba na outra máquina para chegar a outro ponto das nuvens. Avance para a área seguinte e desça pela passagem junto da estrela para ver



uma cena. Suba na máquina adiante e siga na direção sul das nuvens para iniciar outra cena. Depois volte e siga o caminho das nuvens à direita para chegar à outra descida. Siga o monstro e use o espelho, mas mire na estrela junto da outra passagem para abrir outro caminho nas nuvens, então volte. Desça por aquela passagem próxima da estrela para chegar a uma área com algumas pessoas. Fale com elas para aprender uma mistura de elementos (pegue os itens Pristine Water e Blaze junto do homem, e se precisar de Salt, peça ao senhor que lhe ensinou a mistura).



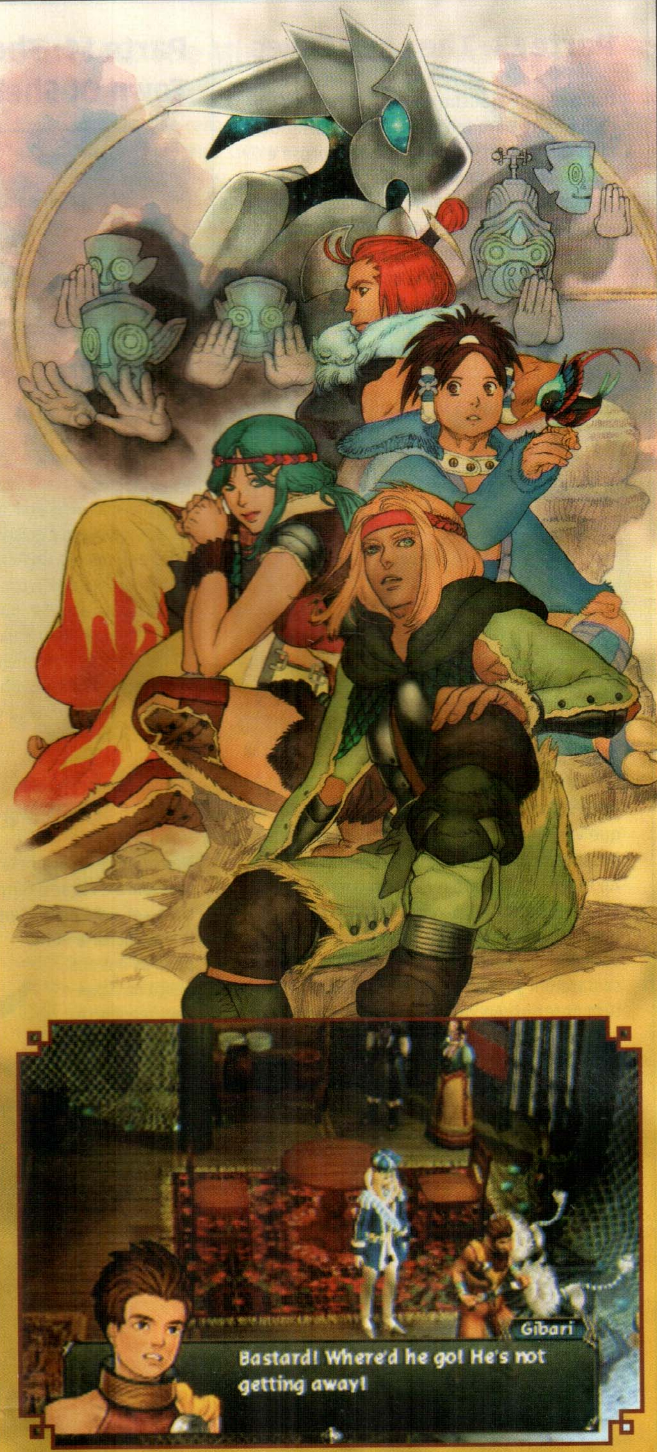
Agora jogue os ingredientes Pristine Water e Blaze no Mixer e participe de três batalhas para dar tempo da mistura ficar pronta. Logo depois, adicione Salt à mistura e batalhe mais algumas vezes para obter o Diadem Cloud. De posse dessa, siga para aquele trecho por onde Ladekahn e Gibari pularam e use o Diadem Cloud para criar nuvens e ter acesso ao outro lado.

Parte 16: The Fishing Village Nashira

Logo que Ladekahn e Gibari forem capturados, fale com os guardas responsáveis e escolha a segunda opção - antes disso, você pode revistar o vilarejo. No cativeiro, Palolo aparecerá para ajudar.

Ladekahn planeja a fuga, mas precisará saber quantos guardas há no andar de cima, no andar de baixo e quantas máquinas verdes existem na sala - para maiores detalhes, fale com Guillo ou Milly para ter um flashback. Então responda as perguntas do jovem corretamente.

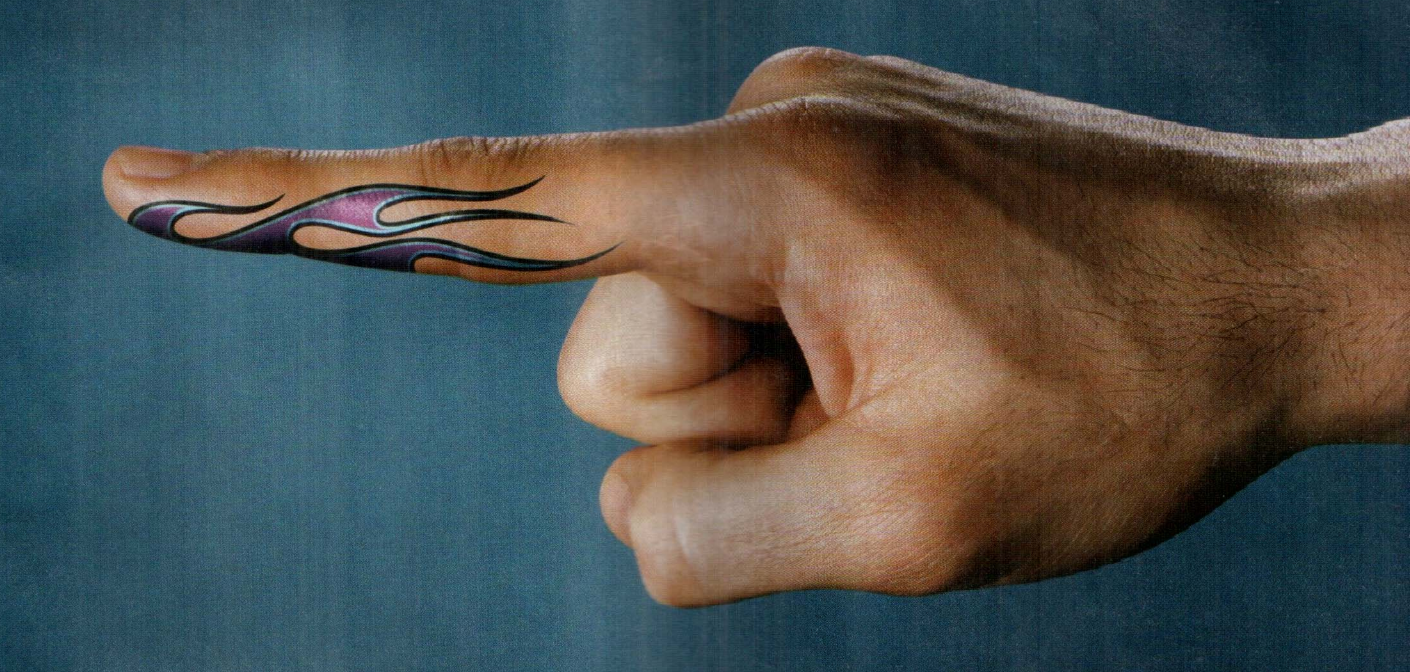
Logo que os garotos se livrarem dos inimigos, pegue suas magnus sobre a mesa e saia. Do lado de fora, entre na casa à direita, suba na escada ao fundo



e fale com Reblys. Suba na plataforma acima e siga para a casa ao lado, então desça e visite o bar ao lado para fugir por uma passagem secreta. Faça o caminho de volta pela Cloud Passage para enfrentar Giacomo e dois soldados. Faça o caminho de volta pela Cloud Passage para enfrentar Giacomo e dois soldados - uma boa dose de evolução antes disso será bem-vinda. Após a batalha, volte, revisite o castelo Elnath e visite a sala do trono (logo que entrar no castelo, passe pela porta dupla acima do lance de escada) e fale com Ladekahn. Feito isso, examine a parede azul ao fundo da sala do trono para obter o Sedna Monument. Logo depois, saia pela passagem à direita deste ponto. NW

Continua na próxima Nintendo World...

Tocar é legal.





Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.

NINTENDO DS™





GameCube

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Novos personagens

Insira um dos códigos na cantina de Mos Eisley para habilitar o personagem ou nave correspondente no modo Free Play. Você deve comprá-lo para poder jogar com ele.



- **Nave TIE Fighter:** insira a senha HDY739.
- **Nave TIE Interceptor:** insira a senha QYA828.
- **Personagem Beach Trooper:** insira a senha UCK868.
- **Personagem Bespin Guard:** insira a senha VHY832.
- **Personagem Bib Fortuna:** insira a senha WTY721.
- **Personagem Boba Fett:** insira a senha HLP221.
- **Personagem Death Star Trooper:** insira a senha BNC332.
- **Personagem Ewok:** insira a senha TTT289.



- **Personagem Fantasma de Ben Kenobi:** insira a senha BEN917.
- **Personagem Gamorean Guard:** insira a senha YZF999.
- **Personagem Gonk Droid:** insira a senha NFX582.
- **Personagem Grand Moff Tarkin:** insira a senha SMG219.
- **Personagem Greedo:** insira a senha NAH118.
- **Personagem Han Solo com capuz:** insira a senha YWM840.
- **Personagem IG-88:** insira a senha NXL973.
- **Personagem Imperial Guard:** insira a senha MMM111.
- **Personagem Imperial Officer:** insira a senha BBV889.
- **Personagem Imperial Shuttle Pilot:** insira a senha VAP664.
- **Personagem Imperial Spy:** insira a senha CVT125.
- **Personagem Jawa:** insira a senha JAW499.
- **Personagem Lobot:** insira a senha UUB319.
- **Personagem Palace Guard:** insira a senha SGE549.
- **Personagem Rebel Pilot:** insira a senha CYG336.
- **Personagem Rebel Trooper de Hoth:** insira a senha EKU849.
- **Personagem Sandtrooper:** insira a senha YDV451.
- **Personagem Skiff Guard:** insira a senha GBU888.
- **Personagem Snowtrooper:** insira a senha NYU989.
- **Personagem Stormtrooper:** insira a senha PTR345.
- **Personagem The Emperor:** insira a senha HHY382.
- **Personagem TIE Fighter Pilot:** insira a senha NNZ316.
- **Personagem Tusken Raider:** insira a senha PEJ821.
- **Personagem Ugnaught:** insira a senha UGN694.

Invencibilidade:
No Episódio IV, capítulo 5, jogando no modo Free Play, utilize C3PO para abrir a primeira porta. Depois, use alguém que tenha controle da Força para montar o refrigerador na sala para ter acesso a um Super Red Power Block, permitindo comprar a Invencibilidade na cantina de Mos Eisley por 900.000 studs.

Modo caçador de recompensas:
Compre todos os personagens bounty hunters (Boba Fett, Bossk, Dengar, Greedo, IG-88, e 4-LOM) para habilitar o mini-game Bounty Hunter.

Bônus das peças douradas:
Colete o número indicado de Gold Brick assim que completar todos os capítulos de um episódio para habilitar os bônus correspondentes.

- **Minikit bônus do Episódio IV:** colete oito Gold Bricks.
- **Minikit bônus do Episódio V:** colete 16 Gold Bricks.
- **Minikit bônus do Episódio VI:** colete 32 Gold Bricks.
- **Modo Super Story do Episódio IV:** colete oito Gold Bricks.
- **Modo Super Story do Episódio V:** colete 16 Gold Bricks.
- **Modo Super Story do Episódio VI:** colete 32 Gold Bricks.
- **Personagens bônus do Episódio IV:** colete oito Gold Bricks.
- **Personagens bônus do Episódio V:** colete 16 Gold Bricks.
- **Personagens bônus do Episódio VI:** colete 32 Gold Bricks.

Cidade Lego:
Obtenha 60 Gold Bricks e depois monte uma porta para a rua.

Detector de Minikits:
No Episódio V, capítulo 5, utilize a Força na X-Wing. Em seguida, comece a andar em volta da nave para ganhar um Red Brick. Ele permitirá que você compre o item Minikit Detector por 500.000 studs na cantina de Mos Eisley.

Fonte de studs:
Colete 99 Gold Bricks em todo o jogo para habilitar esse item que lhe fornecerá studs infinitos.

Nintendo DS

Star Fox Command

Chave do destino:
Termine o game para habilitar o Key of Destiny, que permite acessar os diversos caminhos e finais do jogo.

Jogue como Bill Grey:
Escolha o caminho que começa com a missão Falco to the Fore.

Jogue como James McCloud:
Escolha o caminho que começa com a missão Dash Makes a Choice. James McCloud aparecerá somente quando a batalha estiver quase no final.

Jogue como Katt Monroe:
Escolha o caminho que começa com a missão Pigmas's Revenge.

Jogue como Peppy Hare:
Escolha o caminho que começa com a missão Andross' Legacy.

Modo Hard:
Termine o jogo uma vez para habilitar este modo de dificuldade.

Modo Super Hard:
Habilite todos os quatro finais do game para conseguir habilitar este modo de dificuldade.



Galeria:
Termine o jogo uma vez para habilitar a galeria.

Música alternativa:
Termine o jogo assistindo a todos os finais para escutar a música de *Star Fox 64* na tela de título e no menu principal.

GBA

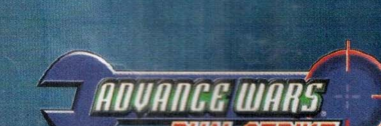
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Gregar

Códigos para comprimir os itens:
Para inserir estes códigos, coloque o cursor em cima do programa que você deseja comprimir e segure para a direita. Em seguida, insira os códigos. O programa irá encolher. Caso você repita a operação, ele volta ao seu tamanho normal.



- **Código AAABRLBAAL:** Comprime o item BugStopper
- **Código AAALAABLRA:** Comprime o item NumberOpening
- **Código AALABRALBA:** Comprime o item RapidMAX
- **Código ABLLAALRBA:** Comprime o item SuperArmor
- **Código ABLRRBRLBA:** Comprime o item FolderPack1
- **Código ALAAALLABR:** Comprime o item SlipRunner
- **Código ALABBAAABA:** Comprime o item Collector's Eye
- **Código ALARBRARLB:** Comprime o item JungleLand
- **Código ARAABARRBA:** Comprime o item AimFish
- **Código ARBABRRBAL:** Comprime o item AirShoes
- **Código ARLALALLAB:** Comprime o item MegaFolder1
- **Código BAABBBALBA:** Comprime o item BoosterPack
- **Código BABARRLLAB:** Comprime o item RythmicalPoem
- **Código BBARABLARR:** Comprime o item FirstBarrier NW

tocar é legal.



O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.

NINTENDO DS™





Picto-Chat



Zelda, Link, Epona, Ganon, Goron, Hyrule, Master Sword, Ocarina, Mirror Shield...

Testa: Pois é... Não vejo a hora de colocar a mão no Wii e no novo *The Legend of Zelda*...

Bracht: *Twilight Princess* é, de looooonge, o jogo que eu mais espero pra este fim de ano!

Orlando: Confesso que ainda estou um pouco cético com essa história de Link lobinho, mas estou empolgado para entrar nessa nova aventura. O controller vai detonar!

Farah: Vocês e toda comunidade de jogadores, né?

Testa: Imaginem só: vários elementos da série estarão de volta... Vai ser tipo quando a Jill usa um spray para se curar no *Resident Evil*... refrescante.

Farah: Eu acredito que este será o último *Zelda* como conhecemos. O próximo será tão espantoso quanto foi *Wind Waker*.

Testa: Ah, o lobo é por uma boa causa. Vai dar para farejar coisas com ele.

Bracht: Ver o logo "The Legend of Zelda" e ouvir aquela música-tema tocar na TV é uma sensação completamente diferente da que eu tenho com qualquer outro jogo.

Orlando: E por que não Zelda Kart? Já imaginaram? Partidas online, controller inovador...

Bracht: O lobo é um pretexto para entrarmos no Twilight Zone, um mundo onde poderemos presenciar todas as loucuras da mente do Miyamoto em ação.

Testa: Zelda Kart? Blargh, seria só mais um game para entrar na lista dos clones de Mario *Kart*. Mas quem sabe não haja um minigame? Tipo o da pescaria?

Farah: Um jogo ambientado no universo de *Zelda*, com opção online para todos criarem suas comunidades, participarem de quests, enfim, um *World of Warcraft* de *Zelda*!

Bracht: O Orlando viaja, né? Zelda Kart! Não, Farah, MMOG de *Zelda* seria um crime!

Orlando: Tá bom, então *Wave Race* de *Zelda*. Brincadeiras à parte, acho que Twilight Zone ainda não mostrou 10% dos seus segredos.

Bracht: *Zelda* é sobre entrar de cabeça em uma história. Imagine ir jogar *Zelda* e encontrar um Kokiri Boy pedindo "Cura PLZ!!!???"

Farah: Crime seria ver o Link pilotando um kart!

Orlando: Um kart de madeira, movido a cipó.

Bracht: Eu acho que sou muito purista mesmo. *Zelda*, pra mim, não pode mudar nunca.

Testa: *Zelda* é *Zelda*. Não foi a primeira série que mais gostei, terminei todos os Marios antes de jogar *Zelda*, mas sei o valor que a série tem. É só ver a matéria e a capa desta edição.

Orlando: Ah, sim! Tem o novo pocotó-sem-nome do Link. Isso vai ser legal.

Testa: E olha que desta vez não é a Epona. O game não especifica se o "cavalo" é fêmea. Quem dá o nome é você! Acho justo!

Bracht: Ah, mas a montaria do Link, pra mim, sempre vai ser a Epona de *Ocarina of Time*.

Orlando: Eu vou chamá-lo de Hugo, o cavalo valente.

Farah: Eu vou chamá-lo de Pé de Pano (do Pica Pau)...

Testa: Bom, de um jeito ou de outro, tenho certeza de que a nova aventura do Kokiri (ops!) orelhudo vai ser a melhor de todas... e isso poderemos ver no dia 19-11-2006! Não vejo a hora! NW



EDITOR
André Forastieri
PRESIDENTE
André Martins



REDAÇÃO
Odair Braz Junior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa Editor
Rodrigo Guerra e Ricardo Farah Redação

Andressa Nozue, Homero Letonai, Robson Teixeira e Stephanie Lawrence Designers

Fabio Barros, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Gilsomar Livramento, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Ronny Marinoto, Thiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), André Rodrigues (tradução) e Marco Souza (arte) Colaboradores

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Müller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais
Alexandre Perussi e Andréa Vieira Pedro Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati Gerente de Negócios/Publicidade
Paula Lopes e Isac Guedes Executivos de Contas
Danilo Caradina Assistente Comercial

WEB
Eduardo Fernandes Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho Webmaster
Fernando Nogueira Webdesigner
Fábio Barros Editor – Gameworld

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha Produtor Gráfico
William Domingos Secretário Gráfico

FINANCEIRO
Priscila Santos Gerente Financeira

Nintendo World 101, novembro de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Oceano
Distribuição DINAP

